



半月刊

（总第47期）

■ 实用软件

感受 Windows 2000

■ 硬件评析

Katmai 与 Socket 370 Celeron（上）

■ 专题综述

中国电脑业的怪圈之“盗版风潮”（下）

■ 网络时代

网上文学风景线

■ 专题企划

越洋专访 3DO 特别攻略

■ 攻略指引

奇异世界：阿比逃亡记（上）

■ 前线地带

盟军敢死队资料篇

ISSN 1007-0060






軒轅劍
大宇资讯股份有限公司出品
晶合顺达计算机公司提供资料



又是一宿未眠，到清晨6点实在有些困倦，便跑去院子里呼吸清凉的空气。早春的天气没有想象中的那么寒冷，暖冬之后或许会是一个暖春吧。天空中有些暗红青紫的颜色，是黎明前的幻象。

站在院子里的高台上，轻风掠面，思绪浮动。即便是数字化的时代，人也需生活在空气中吧？据说北京已经被评定为10大污染城市，是不是意味着我们生存在一个巨大的垃圾场？

从旧金山回来，有朋友笑问我：美国的月亮是不是比较圆？我说，月亮倒是还好，就是环境比较干净，几天不擦鞋，也不脏。

前一段时间金智塔正在发售《江湖》，早先我看过它的演示版，觉得美工做的蛮好的，而且人物那么大，也挺有趣。金智塔公司送了我们杂志社一套，拿到之后便想装上玩玩，看了包装上的说明，需求600兆空间，我实在腾不出这么多，就找了同事的机器装，果然装了600多兆，可是在打斗的时候总是跳出画面，后来仔细看了安装说明。说是："Disk1为安装碟，《江湖》安装完毕后，请将第二张光碟（数据碟）中Data目录下的所有文件拷贝到用户指定目录下的Data子目录中。……全部安装共需硬盘空间1.2G，不便之处，请多谅解。"哇！真是奇迹，也不知是怎么想出这种怪招来的，1.2G!!!!!应该搭售一块硬盘才对。

有流言说近期的《大众软件》封面难看的要死，啊……不太好看倒是真的，是不是我们的美编江郎才尽，抑或是对月薪心怀不满？？？呵呵，今日丽台杯《大众软件》封面设计大赛最终揭晓，诱人奖项各得其主(参见读编往来栏目)，还是让读者朋友们参加到封面设计中来吧，本期的封面就是一幅获奖作品，不知可入得诸位的法眼？

前期因为测试的原因，玩了好几遍《心跳回忆》。一开始很不喜欢这个游戏，因为华丽的、精美的、场面宏大的、有好看动画的游戏看得太多，一看到《心跳回忆》的界面就不喜欢。但是玩得时间越长越觉得这个游戏特别具有"游戏感"，绝对可以说是大作。这样的游戏，制作者需要细心地去做，玩家也要耐心地去玩，才能感受到游戏所富蕴的内涵。现在也能理解《心跳回忆》的周边产品为何能卖出1亿多美元，理解何以能为一个游戏设立专卖店。虽已过"心跳"的年龄，但是对此游戏还是颇有心得，想来诸位"心跳"的玩家也有同感，这次本社特别征集关于心跳的文章，文体、内容均不限，只要能表达你的心情就好，详见目录页。

3 下
1999.06
(总第47期)
POPSOFT

主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长:关家麟
副 社 长:林菁　刘贺和(常务)　高庆生
主　　编:高庆生
副 主 编:裘聿纲
法律顾问:陆智敏
编 辑 部:裘聿纲(主任) 常胜(副主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎
王刚　王晨　郭新宇
本期责编:杨文韬
广 告 部:李诚(主任)　李怀颖　霍虹　薄林
发 行 部:陈志刚(主任)
特约读者服务部:晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
封面设计:周兵
版式设计:晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷:煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号:ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
发　　行:河北省廊坊市邮电局
订　　阅:全国各地邮局
邮发代号:18-107(半月刊)　18-108(光盘)
国外发行:中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)
国外发行代号:6209M
广告许可证:京崇工商广字第0036号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局3056信箱
广告部电话:(010)67150982(4、5)-203
采编组电话:(010)67150982(4、5)-207、210
网络组电话:(010)67150982(4、5)-209
发行部电话:(010)67150982(4、5)-202
邮购中心电话:(010)67024050
传　　真:(010)67150983
网　　址:http://www.popsoft.com.cn
E-mail:popsoft@netchina.com.cn
出版日期:1999年3月16日
零 售 价:人民币5.00元
港币10.00元
美元3.59元

本期封面为"丽台杯《大众软件》封面设计大赛"获奖作品(二等奖)

大众软件

新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

缤纷长廊

问题交流

读编往来

目录

专题企划

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏剧场

有字天书

TOP TEN

上期要目

浏览三维动画制作软件
PC主流声卡介绍
初试《黑暗复仇》
半条命

下期要目

2000年问题综述
WEB图形集
未来战警
3D游戏引擎的世纪对决

1999年3月光盘要目

模拟天堂网站全镜像
攻略指引:亚特兰提斯——失落的传说
动画岛:天地劫
Quake III Arena
余音绕梁:邀舞——德彪西
春之歌——德彪西
休闲天地:从《心跳回忆》到虚拟偶像

征文

您成为光辉高校的校友后有什么感想呢?您胸中是否有千言万语要对某位倾诉?欢迎各位投稿关于《心跳回忆》的畅谈、评论、小说、攻略(请只以如何夺取一位同学的芳心为目标,不要长篇大论)、书信(可以写给《心跳回忆》中的各种人物,200字左右)甚至诗歌,内容不限,由读者自由发挥。

本刊特约作者
庞大智 余一兵 赵效民
侯毅 陆强 罗曜
李靖 蔡旋 任良
大胖子 费江枫

本刊如有印刷、装订错误,由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸:辽宁省开原制浆造纸厂

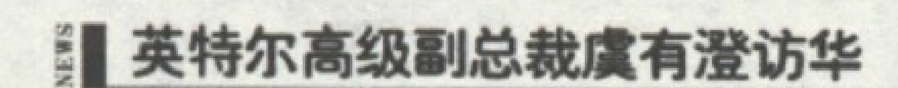
邮政电信资费调价

酝酿已久的邮政电信资费调整方案终于出台。从3月1日起，全国电话初装费、电话费、互联网资费、移动电话入网费、邮政资费等均进行调整：电话初装费为500至1000元；手机入网费为500至1500元；居民同址装机第二部起不收初装费；取消各地收取的本地网营业区内电话附加费，电话费标准为每3分钟0.16元、0.18元、0.20元、0.22元四档。



互联网资费也下降，中国电信拨号上网用户的网络使用费（基本费）按每月使用时间分两档计费：1至60小时部分，每小时4元；超过60小时部分，每小时8元。通话费分为三档计费：1至15小时部分，按现行电话费计收；超过15小时至80小时部分，按现行电话费减半计收；超过80小时部分按现行电话费计收。互联网拨号上网的通话费优惠标准及磁卡、IC卡电话的收费标准从4月1日起执行。

本刊记者



英特尔高级副总裁虞有澄访华

硅谷著名华裔人士、英特尔公司高级副总裁兼微处理器产品事业部总经理虞有澄博士于1999年3月8日在北京中国大饭店，就英特尔下一代的微处理器发表重要主题演讲，并展示了下一代微处理器给人们带来的更精彩的互联网体验。

虞有澄博士负责英特尔微处理器产品研发工作，如带有MMX技术的多能奔腾处理器、奔腾II处理器、64位的Merced处理器以及未来的处理器。他同时也负责服务器和工作站芯片组、核心架构、设计技术、微机软件、微机研究实验室等工作。他的中文著作《我看英特尔》是一本畅销书。最近他又出版了一本新书《创造数字化未来》（Creating the Digital Future）。

本刊记者

Relationship 98客户资源管理系统发布会

奥林岛集团于1999年3月9日至11日在北京、上海和香港举办了“Relationship 98客户资源管理系统发布会”。Relationship 98是由加拿大Pivotal公司开发的著名CRM（Customer Relationship Management）商业软件，在欧美拥有相当广的客户群，上海奥林岛对其进行了汉化，并优化工作流程。该系统提供中英文两种语言支持，适合管理企业人力资源、跟踪客户信息、实现高效有序的销售进程、市场管理、电话销售、订单处理和客户支持。Relationship 98合理地利用了Exchange的可扩充性和开放性，在其移动用户数据同步的工作机理上，利用Exchange与NT、SQL Server的无缝连接，做到了低费用、高效率的多端数据同步。同时Relationship 98还采用SQL Server数据库进行数据管理，基于Windows NT操作系统的服务器系统，全面支持Internet/Intranet和移动用户通讯，有利于企业提高其决策能力、加快其处理事务的速度、增强市场竞争能力。

本刊记者

微软推出Windows 98千年虫修正补丁

在1999年2月份的Windows Update中，微软终于实现了其早前的承诺——为Windows 98提供可安全度过2000年的修正文件，对Windows 98用户是一大好消息。在这个最新的补丁中，修正了多个有关2000千年问题的BUG，包括IE 4.0和系统本身的时间管理，还有Wordpad自订有关日期的内容等。由于此补丁会更改系统的IO.SYS 文件，所以在下载安装前一定要解除病毒监视功能，否则无法升级。这个补丁文件大小为1.247兆，大家可到http://windowsupdate.microsoft.com/下载。

本刊记者

@Home高价收购Excite

Excite是仅次于Yahoo的世界第二大Internet门户网站（PS，Portal Site）。然而就在不久前，著名的高速网络服务商@Home出资67亿美元的高价收购了Excite，从而又在网络世界中迅速出现了一个强大的集团，给AOL、Yahoo、Lycos，甚至是微软都造成了不小的压力。就在@Home宣布这一消息的当天，参与交易的双方的股票价格都迅速上升，从中可见市场对他们的支持。

北京　赵效民

Alta Vista成为独立公司

Compaq总裁Rod Schrock宣布，将旗下早先收购的Internet搜索网站Alta Vista分离出来，成立单独的子公司，并委任原Compaq消费产品部门高级副总裁Rod Schrock为新公司的总裁。与此同时，Compaq还与微软达成了共同发展网络科技的协议。Alta Vista去年是全美第12大热门网站，但由于对手的不断发展与进步，Alta Vista的处境越来越不妙。为了更好地发展网络业务，Compaq此次将Alta Vista注册为独立公司实是明智之举。在其它方面Compaq也正在努力为其打好基础，这包括早前用2.2亿美元收购著名的电子商务网站Shopping.com以加强Alta Vista在这方面的实力。Compaq表示，今后还将继续通过并购的方式来尽快扩充Alta Vista。相信有了财大气粗的Compaq的支持，Alta Vista将展现光辉的前景。

北京 赵效民

Lycos准备推出MP3搜索服务

著名的Internet门户网站Lycos宣布，将于近日推出音乐搜索服务，连结近50万个MP3格式的音乐文件，预示网上音乐逐渐成形并进入有序发展阶段。Lycos在新闻发布会上开玩笑式的指出，据他们统计，就搜索次数来讲，MP3是继Sex之后第二大用户寻找的字符，由此可见MP3在网络上的重要程度，Lycos也因此准备推出此项业务。业界普遍对Lycos的计划表示欢迎，因为长期以来MP3一直处在无序的发展状态，在一些MP3网站上大量充斥着未经版权人授权的曲目，而Lycos所建立的索引则都是合法的。因此，Lycos的MP3搜寻服务将为规范MP3市场起到有益的作用，而另外一些门户网站也表示有可能推出类似服务。

北京 赵效民

Sun与家电、通信公司结盟 开发全新家庭网络环境

著名的工作站厂商、一直充当反PC先锋的Sun Microsystem公司，日前与索尼、东芝、佳能、菲利浦、美国在线、IBM、摩托罗拉、爱立信、诺基亚等37家公司和机构组成联盟，共同开发家电产品的网络联接标准与技术，以实现智能化家居概念。这项计划的核心在于如何营造全能的家庭网络环境，计划中将把Sun的精灵软件（又称Jini，是一种采用Java编制的用于将电脑与各种电器连接的软件）与索尼的HAVI（Home Audio-Video Interoperability）技术结合起来，将家庭中的影音器材、日常生活电器互相连接，并可直接入Internet而不经PC作中枢，用户不使用PC即可操作。从中可看出Sun的反PC意念是十分坚定的。但这个计划与微软一直推行的以PC为核心的UPnP（Universal Plug and Play）计划格格不入，该计划也得到了Intel、ATi、3Com、AMD及Compaq等著名公司的支持。在未来几年内，一场有关家庭内部联网的“商业战争”将不可避免。

北京 赵效民

莲花公司宣布在最新的群组软件中支持Linux

作为世界上最大的群组软件供应商的美国莲花公司（Lotus）的总裁Jeff Papows正式宣布，将推出应用于Linux平台的群组软件，它们就是今年年初刚刚上市的最新版本的Lotus Notes、Domino和Domino Designer Release 5。在1998年的群组市场争夺战中，Lotus成功发展了1344万个新用户，领先于微软Exchange的1178万和Novell GroupWise的451万，因此它对Linux的支持受到业界的关注，因为这个决定为Linux进军商业市场打了一针超级强心剂。

北京 赵效民

MP4呼之欲出

MP3可以说是一种民间发展起来的音频格式，在发展的道路上受到了不少来自官方或音乐版权人的阻碍，而最新的MP4则没有这些束缚，因为它就是官方与音乐版权人所制定的格式。MP4由Global Music Outlet经AT&T Labs授权发展，在许多方面都照顾到了版权人的利益，如内带播放器，不需使用也不会出现类似于帝盟公司Rio的播放机，而且还内置数码水印，可更有效的保护版权利益。在技术上，MP4并不是MPEG-4的简写，其技术细节还未公开，但其表现已相当好，压缩率一般为16：1，较MP3的11：1高出不少，而且音质据说也要好于MP3。不过由于各自的出身不同，MP4与MP3的关系目前势成水火。Rio的发明者帝盟公司就对MP4不屑一顾，但由于MP4得到音乐版权人的支持，因此可以正大光明地制作、传播曲目，进而围剿MP3的领地，看来在这场竞争中，MP3的处境不容乐观。

北京 赵效民

Intel发布Index 3.0标准

Index系列标准是Intel对自己产品的一个性能指数的衡量，用单一的数值去代表CPU的综合效率。为了配合PentiumIII的上市，Intel最近又推出了最新的Index 3.0标准，相对于2.0版本的主要改进在于完全体现了KNI指令集对性能的影响。在Index 3.0中，PentiumIII 450

的分数是1500，PentiumⅢ 500的分数是1650，而PentiumⅡ 450则为1240。不过，Index 3.0中的分数代表在允许KNI的情况下的性能表现，因此并不能一概而论。如果不使用支持KNI的软件，同频的PentiumⅡ与PentiumⅢ的性能基本一样。

北京 赵效民

XML规范取得新进展

万维网协会（W3C）在下一代标识语言XML规范的制定上又取得新的进展。作为负责因特网网络标准制定的组织，W3C公布了XML规范中的标签配对范围（NameSpace）作为W3C推荐的网络标准。W3C说，新标准允许网站开发人以扩展标识语言创建网页，可以在同一个文件里混合使用两个或更多的基于XML的语句，而不会产生冲突和歧义。如果该标准确立后，XML将成为组织数据的通用格式，各类文章和搜索引擎等将更为有序，网络的用途也更为广泛。

南京 摩恩网络

微软再次推迟Windows 2000发布日期

微软宣布将Windows 2000的第三个测试版的发布日期推迟到今年4月，同时宣布将NT 4.0版的升级日期延长到今年6月30日，这暗示着微软原先预计的在今年上半年推出Windows 2000正式版的计划已成为泡影。人们似乎已失去了迁就的耐心，最近全美第二大计算机制造公司康柏就宣布了采用Linux作服务器操作系统的措施。这对微软来说并不是个好消息。

Windows 2000原本称为NT 5.0，是微软以前面向商用服务器NT 4.0的升级版。推迟Windows 2000的发布至少现在看来并不会对微软造成很大的打击，一方面微软的市场地位没有经受根本性的撼动，另外微软的技术实力目前仍无人可及。

南京 摩恩网络

会放焰火的计算机病毒

最近蠕虫病毒HAPPY99.EXE正通过电子函件和新闻组在世界各地传播。它伴随电子函件而来，如果执行会在计算机屏幕上展示一小簇焰火。虽然它不会损害你的机器，但能通过电子函件将自己传送给其它电脑。它修改Windows系统中的WSOCK32.DLL文件，将自己附在上面，这样就可以控制该机的网络传输，从而将自己的二进制码的拷贝发送到新闻组和电子函件地址上去。这个蠕虫很容易清除，从许多反病毒软件公司的主页发布的可下载杀毒软件可以很轻松地完成这项工作。

南京 摩恩网络



新一批高性能CPU出现

在2月15日举行的1999 IEEE Solid-State Circuits Conference上，英特尔、惠普、东芝、AMD和IBM分别展示了最新、最快的芯片。英特尔带来了600MHz的奔腾Ⅲ芯片。它添加了67条数据流指令，以600MHz主频运行，图像和视频都得到很大改善。AMD则针锋相对地推出K7，该芯片在某些重要方面的表现超出了奔腾Ⅲ。IBM推出了采用前沿技术SOI的580MHz PowerPC芯片和600MHz服务器芯片。SOI技术通过绝缘氧化层来保护晶体管，可减少有害电子辐射导致的能源泄漏和性能降低，用0.12微米制造工艺制作的超小型晶体管又使性能得到极大程度的提高。摩托罗拉展示的是带有特殊指令集AltiVec的450MHz PowerPC芯片，它包含1050万个晶体管，采用铜导线电路连接。惠普则提供了内置1.5兆高速缓存500MHz RISC处理器。东芝、NEC和三星也展示了新的内存芯片和多媒体处理器设计。

南京 摩恩网络

赛扬433提前上市

继赛扬400提前3个月于1999年1月4日推出后，赛扬433（66MHz × 6.5）也提前了两个多月于3月15日上市，预计赛扬466也会提前在今年第二季度推出。其它将要提前上市的产品还包括奔腾Ⅲ的便携版，看来Intel是想通过加速新品的推出来拖跨对手。据估计赛扬系列价格的降幅平均在15%至20%之间，赛扬400将会降到110美元以下，而赛扬366将跌破80美元。

北京 赵效民

AMD推出新系列CPU

K6-2 450是K6-2家族的最新成员，AMD计划其与K6 Ⅲ（Sharptooth）同时于最近上市。K6-2 450与K6-2 400的主要不同在于核心电压由2.2V提高到2.3V。

AMD设在德国德累斯顿市（Dresden）的Fab30工厂已经在今年1月13日出品了第一批用于测试的K7 CPU，与AMD有合作协议的台湾威盛与扬智两大芯片组厂商则参与了首批测试，使用K7系统的芯片组也已基本研制完成。Fab30计划在晚些时候将K7中部分的连接与逻辑电路的布线减小至0.18微米（其它主电路仍使用0.25微米布线），再生产第二批K7工程样品，主要提供给品牌机与主板厂商进行测试。如果一切顺利，K7有望在6月底之前上市。

……………………………………………… 北京　赵效民

Intel Flex ATX主板规格

Intel将于今年7月份推出高度集成化的Flex ATX主板规格。Intel认为iMAC的成功与其高度集成的设计是分不开的，PC若想在这一领域里与其竞争，相似的设计必不可少，而Flex ATX主板就是专为整合式PC研制的。它完全按照PC 99规范设计，尺寸比现在流行的Micro ATX主板小1/3，同时有类似于NLX主板的附加子卡设计（RC，Rise Card）。Intel计划将显示芯片与音频芯片都集成在Flex ATX主板上，第一款Flex ATX主板将使用133MHz外频，预计配合Coppermine处理器使用，其北桥芯片将是集成有i740的Intel 815加强型芯片组，没有ISA插槽而只有两个PCI插槽，外设的扩充可以通过其附加子卡来实现。

……………………………………………… 北京　赵效民

S3与矽统发表AGP 4×显示芯片

虽然支持AGP 4×模式的主板芯片组还没有推出，但AGP 4×的显示芯片已经面市了。AGP 4×的总线频率为266MHz，数据传输率为1024兆/秒，是目前最高级的AGP规格。此次最先推出的AGP 4×芯片的是矽统（SiS）的SiS 300。SiS 300（365针PBGA封装）采用128位2D/3D加速引擎，使用128位显存，最高容量可达64兆。SiS 300支持三线过滤Mip贴图与多重纹理技术，而且还为DVD回放做了全面的优化。另外，同时推出的SiS 301芯片（100针TQFP封装）还可以直接输出LCD显示器专用的数字视频信号。

第二个发布的AGP 4×显示芯片是S3公司在Savage 3D基础上研制的Savage 4。它也是一款128位芯片，在功能上基本与SiS 300一样，并仍沿用S3TC纹理压缩技术。Savage 4将分为Savage 4 Pro与Savage 4 GT两个版本，前者用于成品显示卡，后者则用于主板集成，两者都将支持LCD的数字显示。虽然Savage 4较SiS 300晚推出，但由于S3已成为Intel的AGP 4×发展伙伴，因此在兼容性上将更有保证，目前它已经得到帝盟与创新的肯定，前者已经表示将用其生产一款分辨率为2048×2048的显示卡。

……………………………………………… 北京　赵效民

波斯王子经典合集

为了宣传即将上市的《波斯王子3D版》，Red Orb公司推出了限量发行的《波斯王子经典合集》。这个合集包括《波斯王子》一代及二代和一段介绍《波斯王子》发展的12分钟的录像，另外还有《波斯王子3D版》的幕后花絮。

……………………………………………… 上海　雪狼

金属疲劳

由著名的Psygnosis公司出品的《金属疲劳》（Metal Fatigue）是一款较为新颖的即时战略游戏。游戏中使用了大量的3D造型，而且充满了金属的质感，可以媲美《横扫千军》。此外，它还使用了《堕落之神》的多视角设计。《金属疲劳》与以往即时战略游戏最大不同在于非常强调战斗，所以兵种较少，只有坦克、炮兵、导弹车和两种战斗机等作战单位，而战斗所用资源则由Hover Truck来采集。另一特别的设计是，《金属疲劳》引入了局部受伤的概念，队员中枪位置的不同会产生不同的影响，这会在火力、速度甚至姿势上体现出来。而且驾驶飞机的飞行员在被击落后，如果你能保护他顺利回到基地，那么在下一次的战斗中他的经验将增加，从而使飞机的战斗力更强。

……………………………………………… 北京　赵效民

星际骑兵

曾经在Origin公司负责设计经典巨著《银河飞将》的Chris Robert，在组建自己的新公司Digital Anvil之后，第一个作品便是与《银河飞将》类似的游戏《星际骑兵》（StarLancer）。《星际骑兵》就好象是用顶尖的3D技术将未来的星际大战展现在我们眼前。游戏的故事背景设定在未来，来自美国、俄罗斯、中国、英国、法国等国家在内的多方势力为了争夺地球乃至太阳系其它星球的土地而暴发战争。玩家所扮演的是第45中队的自愿军中的一员，所执行的任务的结果将影响今后剧情的发展。在《星际骑兵》中，玩家可以为自己的战机配上多种科幻武器。

……………………………………………… 北京　赵效民

A-10疣猪

由著名的简氏公司出品的空战模拟游戏《A-10疣猪》(A-10 Warthog)将于近日上市。与以往简氏的产品相比,《A-10疣猪》既富娱乐性也不失应有的深度,游戏分为战役与单一任务两种模式。前者又分为两种,一种是供初级玩家的简单玩法,一开战时已经在飞机上;另一种适用于老鸟的模式,要求玩家控制从起飞到降落的每个细节。至于单一任务,内容多种多样,包括消灭敌方坦克和设施、保护友军、为我方地面部队提供火力支援等。另外,按照简氏的一贯作风,这款游戏还设有训练模式,以帮助玩家尽快进入角色。在游戏过程中,玩家还可以在机舱外任意选择视角来仔细观察A-10。游戏将支持Glide与D3D两大API,特别是对天空和地面的描绘非常出色,配合天气的变化,让人感觉很真实。

……………………………………………… 北京　赵效民

战争地带2100

由Eidos公司出品的这款《战争地带2100》(Warzone 2100)是一款即时战略游戏。其在整体的设计上并没有什么太多的突破,仍是建基地、找能源、开发科技、建设军队然后开战,不过在一些细节上似乎很象《铁甲风暴》,你可以自己设计、组装新的武器单位,并将它们进行任意的组合,据说组合将近2000种。在其它方面,游戏的场景非常丰富,包括沙漠、城市、山脉等,而任务的选择也较多,你可以从一个版图中选择进入另外任意的版图继续作战,而每个版图都有不同的任务,不会出现因为一关没有过去而卡死的情况,也算是一个较为独特的设计。

……………………………………………… 北京　赵效民

舰队命令

以制作空战模拟游戏为主的简氏也推出了海战模拟游戏——《舰队命令》(Fleet Command)。《舰队命令》继承了简氏的一贯作风,将真实的模拟带入了这款海战游戏。在画面上使用的是3D场景,3D造型与3D动画保持了简氏的应有水准。为了真实表现舰队的情况,简氏为玩家搜集了超过16个国家的海战与海军资料,从潜艇、战舰、航母到战斗机都有。战场设在第二次世界大战,背景同以往此类游戏差不多,但简氏在军事上的权威地位则在游戏中表露无遗。《舰队命令》共有三大战役,采用类似于空战模拟游戏的全动态模式,让你时刻感到紧张刺激。另外,《舰队命令》还有十多个单一任务与训练任务,而且提供了任务编辑器。

……………………………………………… 北京　赵效民

电脑游戏预定发行榜

	游戏名称	出品公司
1999年3月	天地劫	晶天
	魔法门之英雄无敌III(Heroes of Might and Magic III)	NWC/育碧
	魔法门VII(Might and Magic VII:For Blood and Honor)	NWC/育碧
	玩具军大战II(Army Men 2)	3DO/育碧
	盟军敢死队资料片(Commandos:Beyond the Call of Duty)	Eidos Interactive/新天地
	舰队命令(Fleet Command)	电子艺界
	非常国王(Knockout Kings)	电子艺界
	命令与征服II(Command&Conquer 2:Tiberain Sun)	电子艺界
	水浒传	智冠
	破碎虚空	智冠
	王者之师	第三波
	孪生物语	富士通
	太阁立志传III	光荣
	魔法公主	美梦成真
	爱蒂丝魔法冒险	美梦成真
	新龙门客栈	欢乐盒
	魔岛物语	欢乐盒
	极地之光	EZ Soft
	非常天才	正先实业
	交通大亨(Roller Coaster Tycoon)	Hasbro Interactive
	明天永不死(Tomorrow Never Dies)	MGM Interactive
	异形生死斗(Alien vs. Predator)	Fox Interactive
	异形智能(Alien Intelligence)	Flatline Studios
	战争机器(Wertorn)	Eyst
	拿破仑1813-14(Napoleon 1813-14)	Empire
	Redline	Accolade
	永远的毁灭公爵(Duke Nukem Forever)	3D Realms
	密文(Shadowpact)	Blue Byte
	不列巅之战(Battle of Britain)	Talonsoft
	东线战争II(East Front 2)	Talonsoft
	苏27 2.0(SU-27 Flanker 2.0)	Strategic Simulations
	战斗之路(Fighting Steel)	Strategic Simulations
	战神之锤40000(Warhammer 40K:Rites of War)	Strategic Simulations
	战争地带2100(Warzone 2100)	Eidos Interactive
	Revenant	Eidos Interactive
	天旋地传III(Descent 3)	Interplay
	Rollcage	Psygnosis
	龙魂(Drakan)	Psygnosis
	保卫家园(Homeworld)	Sierra Studios
	星圈(Starsiege)	Sierra Studios
	云丝顿赛车III(NASCAR Racing 3)	Sierra Sports
	10Six	SegaSoft
	国家冲突(Conflict of Nations)	SegaSoft
	幽浮:联盟(X-COM:Alliance)	MicroProse
	星河战队(Starship Troopers)	Microprose
	文明:时间的考验(Civilization: Test of Time)	MicroProse
	文明:力量的召唤(Civilization: Call to Power)	Activision
	Beneath	Activision
	第三世界(Third World)	Activision
	Malkari	Interactive Magic
	马可索之路(Road to Mocsow)	Interactive Magic
	南与北(North vs. South)	Interactive Magic
	首要问题(First Quest)	昊氏工房
	特勤机甲队III(Power Dolls 3)	工画堂
1999年4月	地下城守护者II(Dungeon Keeper 2)	电子艺界
	苍穹守护者	光谱资讯
	纵横天地之烽火三国	梵太师
	蓝调情人	捷友
	倚天屠龙记	欢乐盒
	武状元苏乞儿	欢乐盒
	少林寺十八铜人	欢乐盒
	梦幻模拟战	EZ Soft
	阴影人(Shadowman)	Acclaim
	机器(Machines)	Acclaim
	大刀(Daikatana)	ION Storm
	命运之翼(Wings of Destiny)	Psygnosis
	铁血联盟II(Jagged Alliance II)	Sir-tech Software
	狩魔猎人III(Gabriel Knight III)	Sierra Studios
	机甲争霸战III(MechWarrior III)	Microprose
	暗影军团(Shadow Company)	Interactive Magic
	华尔街大亨(Wall Street Tycoon)	Interactive Magic
	把星星握在手中II(Reach for the Stars II)	Microsoft Games
	微软棒球2000(Microsoft Baseball 2000)	Microsoft Games
	天使同盟	TGL
	钓鱼高手	TGL
1999年5月	隋唐争霸	梵太师
	七大王朝II(Seven Kingdoms II)	Interactive Magic
	勇敢的心(Braveheart)	Eidos Interactive
	波斯王子3D(Prince of Persia 3D)	Red Orb Entertainment
	战士决斗II(Fighter Duel 2)	Ocean
	星际旅行:联邦的诞生(Star Trek:Birth of the Federation)	Microprose
	帝国时代II(Age of Empires II)	Microsoft Games



逆向法巧学英语



《逆向法巧学英语》(Special English)是巧学巧用系列丛书之一,本套产品包括钟道隆编写的两百多页的教材和多媒体教学光盘。光盘不仅介绍了英语学习逆向法,而且把它用于实践,让读者进行真正的实战演习,还穿插了成功者的话和轻松游戏。光盘采用启发式教学的方式,根据读者的情况给予不同层次的启发提示,充分调动读者的眼、耳、口、手等器官,帮助读者学习慢速英语(Special English)。

零售价: 38元

游戏修改大师





《游戏修改大师》以双CD推出,不仅包括《游戏修改大师6.2》(Game Master 6.2),还包括《炎龙骑士团》和《炎龙骑士团Ⅱ》的正式版、《天地劫》DEMO和《炎龙骑士团外传》主题歌《蝶恋花》。《游戏修改大师》较过去的版本有很大的改进,包括自制无敌文件(EXE)、在游戏进行中直接下达修改指令、中英文切换、浏览图片、系统编辑、招式记录、强制暂停游戏、还原搜索、多重搜寻功能、浮点数扫描等强大的功能,务求将过去不能修改的游戏一网打尽。而且它还提供了自制修改地址表格功能,玩家间可以共享修改结果,并可以从网上下载修改地址表格。

零售价: 98元

终极战区





卡加尔帝国和尼斯联盟的科学家同时发现,在掉落到地球上的陨石中有一种奇特的金属,它具有一些不为人所知的生物属性。对这种"生物金属"进行的研究结果是令人吃惊的!虽然该物质本身仍是个谜,但有一点可以肯定,金属中的生物元素好象有某种记忆力,能使其恢复原形(无损耗的回收利用)。事情很明显,谁掌握了这些物质的特性,谁就能赢得"冷战"的胜利。由Activision制作的即时战略游戏《终极战区》(Battle Zone),已经由上海金仕达多媒体有限公司汉化完成。游戏采用3D画面,允许第一和第三视角间任意切换,支持3D加速卡。

零售价: 99元

绿娃传奇



北京平易软件公司推出的国产游戏《绿娃传奇》是一个动作角色扮演游戏。玩家要控制绿娃打败金、木、水、火、土五魔,收集玄铁剑碎片重铸玄铁剑,救出绿精灵。故事线路清楚,操作简明易懂,即使游戏新玩家也容易上手,操作可用键盘或者游戏手柄。不过它的画面较粗糙,效果不是很理想。游戏的试玩版可从http://ptang.yeah.net免费下载。

零售价: 39元

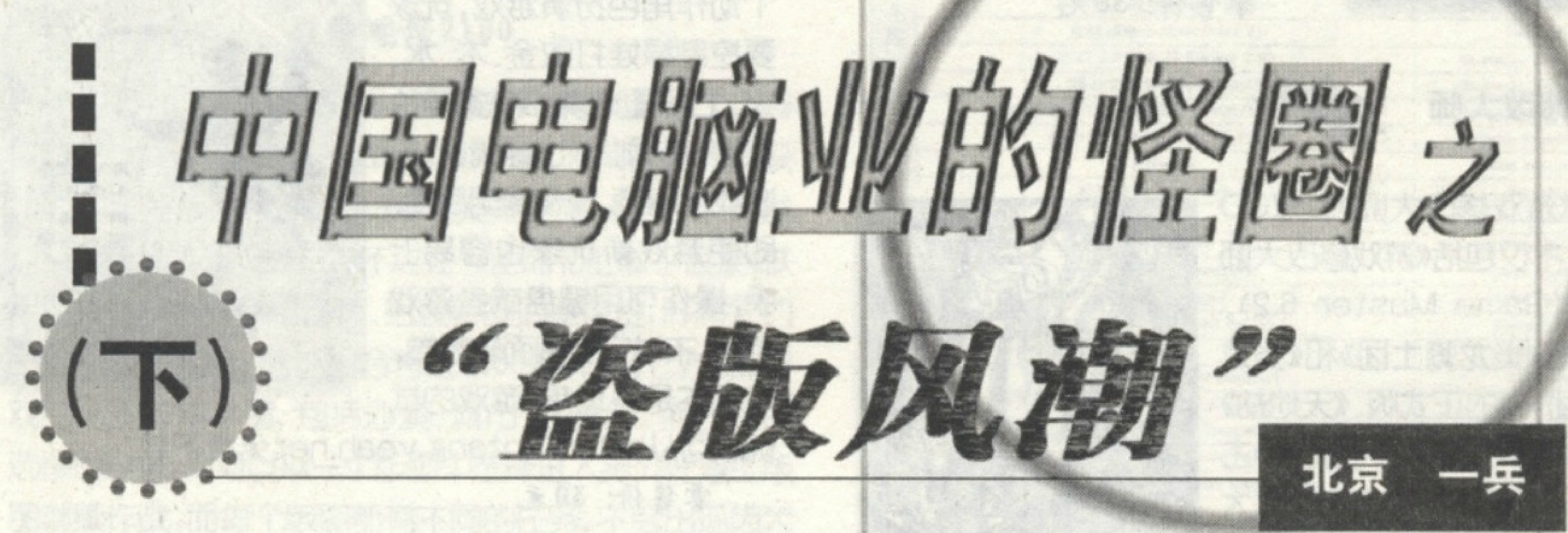
魔导圣战——风色幻想





由智弘科技制作、成都众心电子技术开发有限公司代理的《魔导圣战——风色幻想》(Wind Fantasy)是一个45度视角的角色扮演游戏。人类背叛了命运女神,摧毁了神之国,人类文明历经战争,建立了自己的家园,维持了千年的繁荣。一群不知天高地厚的年轻魔导士和剑士开始了这次剑术与魔法的华丽冒险。游戏包括魔兽养成、转职系统、RAP战斗系统、组合技必杀绝招等成份,画面华丽、美观,光影效果非常精致。

零售价: 69元



中国电脑业的怪圈之（下）“盗版风潮”

北京 一兵

尴尬的现象

1. 夹缝

前述的种种矛盾只是表面现象，归根结底中国电脑业形成怪圈的根本矛盾却是必然的，即信息时代不可阻挡、不可等待的发展势头与中国现有的经济实力的矛盾。中国的电脑业起步晚，而且由于种种原因，无论财力还是理论研究都很难与世界同步。由于电脑业的发展速度远远超过其它行业，因此形成与其它行业完全脱钩的状态。这使本来应该在信息时代无孔不入的信息行业局限在一个被称为高科技的相对封闭的狭小空间中，造成中国的电脑业势单力薄，甚至前途迷茫。而电脑业的发展不会因某个国家的内部调整而停下脚步。中国人不愿意放弃这次追赶世界的机会，要搭上这趟飞驰的列车，就只有象铁道游击队一样去“扒车”了。采用一些极端的方法不被信息大潮再度落下，就如在岩石夹缝中生存的小草，极度困难地在裂隙中争得自己的位置，这是中国电脑业产生怪圈的根本原因。再从广大的电脑用户来看，由于存在着上述的脱钩现象，所以在信息大潮中冲浪的弄潮儿与仍在观望、还未意识到发展趋势的人们，甚至是根本无条件与信息社会接轨的人们呈现严重的两极分化，十三亿人口的国家只有一百多万的网络用户便是一个不争的事实。作为信息时代的先锋，电脑爱好者可算是内无粮草外无救兵，他们同样在国内电脑业困窘之时，辗转反侧地在这些矛盾的夹缝中生存，去满足自己一个又一个梦想，盗版软件无疑是这个夹缝中必然存在的土壤。再说白一点，既然软件受你控制我用不起，但我又不想就此落后甚至想同步发展，只好采用“盗”的方式了。

国家发展在夹缝中，电脑业生存在夹缝中，用户辗转在夹缝中，盗版软件的产生也就是必然的了。我们要面对现实，客观评价，我认为盗版现象会继续存在一段时间，只有找出符合信息时代发展的解决方案才能真正杜绝盗版现象。

2. 眼神

一些电脑爱好者有收藏软件的癖好。他们买盗版软件的目的不是使用，而是备用。从现在国人的经济购买力来看，达到这一目的唯一途径就是购买盗版。也许买回来的软件只使用过一次就被卸掉，也许只是检查一下光盘是否完好、软件能否安装，甚至买回来一次都没用过就放进自己的收藏柜中，最终几年也不再去看它一眼，或借或丢零落不堪。但他们拥有着，也拥有过，以致于非专业的爱好者也能滔滔不绝地话说软件天下，使提高电脑用户的基础水平不再是一句空话。

一位搞艺术的朋友要去美国，他根本不懂电脑，但是非要缠着我到中关村去买几张盗版盘，类似CorelDraw8、illustrator8之类，说是在那边这些都是最好的见面礼，而且实在便宜得出奇。甚至有位从美国回来的朋友一次带走了上百张盗版光盘，到了美国就被一分而光。

另一位还在大学学习的朋友可说是软件迷，只要有好光盘他就会去买，只是囊中羞涩，只好与盗版光盘为伍。可是每当我买了正版的游戏时，他都会向我要包装盒。他的书柜上整整齐齐地摆了一排这样的包装盒，每次面对它们时，他的眼神中都充满了难以形容的渴望。偶尔拿出一两张正版的软件，哪怕是免费随机赠送的，与人展示把玩都会有莫大的满足感。

美国人尊重版权，中国人喜欢盗版，真的是这样吗？

我经常听到朋友们这样议论，"嗨，那游戏你买它干嘛呀，我这儿有盗版，你看一眼就得了"，"这个软件真的很精典，我得攒钱买一套正版的留着"。

那种渴望的眼神我至今难忘，看着三五成群的年轻爱好者聚集在软件销售店中流连议论之后，依然悻悻地回到盗版商的小黑屋里，我们作何感想？

好的软件不是用户不想买，真的是买不起……

3. 叫卖

CCED 免费赠送，前导公司退出游戏业等现象，都说明了中国软件业举步维艰。

一位朋友到我家来玩，将一张软盘在我眼前晃了晃，我一看，是"码根码"一种新型的汉字输入法。他神密地问我，"你知道这张盘多少钱吗？"，我说"十块？"(这一直是我心中的价格)，他笑道"卖给你了"，我非常诧异"难道是五块钱？"，他又说"卖给你了。其实是一块三毛钱"。一张空白没有商标的磁盘还要这个价格呢。我问了问当时的情况，他说码根码的作者在街边上推着自行车在卖，许多人抢购。我当时感叹了一句"创业艰难啊"。

虽然感叹现在的智慧产品如此的廉价，不过同时我也看到了一线希望。这种吃力不赚钱的事不会有公司愿意投资的，作者只得利用这种廉价甚至是免费方法，使得这种输入法渐渐为人所知。没有一兵一将，想要在商战中获胜，"免费"未尝不是可取的方法。具体怎样地免费才能达到商家用户双赢的局面，以下将会讨论到。

路在何方

讨论盗版软件的目的，最终还是要为软件行业谋划。堵禁盗版软件不是目的，目的是振兴中国的电脑业。既然现在矛盾重重，盗版软件在一段时间内还会继续存在，而造成的对中国软件业的冲击又非常之大，那么现阶段应该有些什么样的选择才能将这样的影响减到最小？中国软件业的发展之路又在何方呢？

我个人认为，现阶段除了堵、禁和呼吁这些已采用的办法以外，针对上文提出的四个盗版产生的原因，可以有如下四种对策，这些都是不成熟的设想，与大家讨论：

1. 盗亦有道，内外分明

这是针对用户的需求而言的。盗版软件对国内软件业是很大的冲击，而用户又需要它。这个矛盾似乎不可调和。其实将盗版软件划分一下，分成国产软件和国外软件便可以一目了然了。盗版对象中国产软件所占份额并不大，鼓励用户购买正版的国产软件，而不使用盗版的国产软件，这是一条思路。将国产软件从盗版对象中首先去除，就现阶段而言，既不妨碍国产软件业的发展，也使得爱好者们不会一时不知所措。

当然遗留的问题有两点，一是对于国外昂贵软件的态度，二是盗版制作者是否有这种保护国货的意识。前者虽然不便说明，但我的立场却很清楚。一位在美国的朋友对美国人说："你们当年圈地，卖黑奴积累原始资本。我们用用盗版，这种积累方式，比你们人道多了。"后者就看这样的呼吁是否是对牛弹琴了。所以这仅仅是个设想而已。

2. 降低软件价格

这是针对用户"买不起"的价格心理而言的。虽然在正版软件市场里能听到这样的对话："这东西这么贵，买不起，还是用盗版的吧"，但同样在盗版市场中也能听到类似的对话："这两张盘盗版还三十？正版的才六十块钱，我还不如买正版的呢"。当购买力的底限被突破以后，价格的差异不再是用户考虑的因素时，那么选择的天平自然会向正版倾斜。

最先动手的是许多电脑杂志配套的光盘，他们以几十甚至是十几块钱的价格掀起"挑战盗版"的高潮，使用户不再犹豫，也使盗版商望而却步。虽然表面上看每套软件少赚了一些，但是因此而占得的市场份额会弥补这一切。与其日叹盗版冲击而坐吃山空，不如抛开眼前的利益放手一搏，市场总是属于有眼光的企业。

3. 万用软件

这是针对国产软件发展缓慢而言的。这个名词也是我个人杜撰，因为想不出其它更好的代用词。

万用软件的意思，就是提供一套能基本满足用户需要的软件。软件种类过多，功能各异，使得用户必须要购买许多不同的软件才能满足基本的需要，这样就会使购买资金分散而且价格无形中上扬，造成了"买不起"的心理。如果有这样一套软件，安装在电脑上，90% 以上的时机都可以满足用

户的需要，那么这套软件就算贵一些，用户也会觉得买得值，因为有了它，可以减少其它软件的开销。

用户使用电脑，大约就是普通使用和专业使用两种。专业使用的软件并不普及，而且实现难度也不小，比如做美工的需要PHOTOSHOP、CORELDRAW，做编辑排版的需要北大方正、维思，为了学习家长会给孩子买CSC、树人。这些专用软件并不在这次的讨论范围之列。普通使用的软件指的就是在每台电脑上都有可能安装和使用到的软件，无外乎就是操作系统、文字处理、日常事务管理以及网络通讯，再有就是娱乐。WINDOWS系列无疑在向这个方向发展。WINDOWS98中并入了IE，并且使其成为桌面不可分割的一部分，虽然表面上看来是市场竞争的需要，但实际上这就是万用软件的雏型。联想公司在这方面也有所尝试。但这需要雄厚的实力来支持，普通的软件制作商很难从这里人手。

如果想在万用软件市场分一杯羹，那么现在流行的“强强合并”未尝不是一条途径。合并的同时，不但增强了竞争实力，而且也减少了竞争对手，最重要的，可以发挥合并企业各自的特长，更专心、更专业地将小而散的软件集合成大而强的万用软件。有实力的软件商们应该有勇气去挑战国外的同类产品，成为软件业的主力军。

4. 网络的启示

这是受到网络中流行的软件启发，针对盗版商利润的驱使而言的。随着网络的发展，业界开始注意到小型软件在这方面的动向。可喜的是，由国人自行编制的一些短小精悍实用性强的可以面向世界的小软件诞生了，象类似浏览器、收发EMAIL的小程序、网上通话聊天的程序都应运而生，而且大多是免费共享形式的。网络时代，在传统的大而全的软件市场被实力雄厚的企业分割完毕时，发展很专用的小软件，可以改变整个软件行业的格局。

在网络中流行的这些软件大多带有CLIENT特性，比如聊天的、找网友的、下棋打牌的、婚姻介绍配对的等，如果有好的SERVER来运行，可以招徕许多的网友进行访问，从而引起广告客户的重视。所以这里的免费和共享不是简单的DEMO版、测试版或者试用版的概念，而是一种新型的软件销售概念。在这个模式下，软件商不再扮演生产产品再出售的角色，而是以编制的软件为提供给用户某种有偿甚至是无偿的服务找一个介入其中的理由。软件直接贩卖的过程就变成了间接提供服务的过程，利润回报可以来自“会员制”每年交缴的会费，为了讨好用户以招徕更多访问者，也可以将利润完全摊到广告商身上，如果头脑再活一点，甚至可以考虑开办网上商店，代销代购其它的商品。这种软件已不是商店中的商品，而是构成商店的砖瓦。

这样的网络小软件可以使成本急剧下降，竞争的不再是人力财力的雄厚与否，而是头脑中闪过的灵光和智慧的新奇，所以使免费或者变相免费成为可能。如同现实世界一样，除了到公司打工、做生意买卖等职业以外，洗抽油烟机的服务也可以成为一种生存的职业。在软件这个信息大都会里又何必死抱着汉字平台、娱乐游戏不放呢？只要肯用心揣摸，难道不能找到适合自己的位置吗？

这种先进的软件思维已经在许多国外的著名软件和游戏中得到成功的验证。最终的发展会是现在的网络软件与普通软件的融合。但是在国内目前有这种苗头的还大多是个人行为，在他们当中一定会出现未来的杨志远。不过我还是希望能将这种个人行为企业化、正规化，使用户、服务商、广告商之间形成良好的默契，这才是未来软件业的必经之路，也是中国软件业的捷径。

如果坚信网络一定会普及开来而成为电脑的必备功能之一的话，那么这种依靠网络服务实现其价值的软件必将是极具生命力的。由于软件本身不再具有销售价值，盗版商无利可图，则盗版现象自然会无疾而终，正所谓不与争，天下莫能与之争。

社会分工不但越来越精细，而且也越来越国际化。将来的世界一定是国际间的竞争与合作，就软件业而言，如果美国擅长操作系统，德国专攻应用数据库，日本加强自己的游戏实力，印度主营软件加工业，中国发挥网络软件短小精悍的特点，这未尝不是一个理想的世界格局。只有正确看待盗版现象，积极探索新的思路，放下大而空的架子和幻想，从最细微的小处着手，充分利用网络的发展机会出奇制胜，才是中国软件业的出路。而盗版现象的消失，只不过是水到渠成的副产品罢了。

网络时代的来临，一切都会改变，一切也都应该随之而改变。



直面黑客（下）

河北　李文龙

个人用户网络安全防范的基本方法

1.注意及时发现帐户是否被盗用

如果您在邮箱中发现一些莫名其妙的信件，确信它不是发给自己的；在应当有信的时候长期收不到来信(可能是被他人利用一些邮件系统收走了所有的邮件，如Eudora)；个人目录中的文件被修改或打开，有时登录帐号密码正确但系统不接受(可能别人已用该帐号登录)。以上几种情况发生时，您应该核查自己的帐号是否被盗用!

核查:核查时应登录到本地的UNIX主机上，在DOS或WINDOWS的终端附件程序下以“t”方式(telnet)连接，格式:t用户名，UNIX主机的号码一般和登录进入Internet的相同。进入系统后查询“用户自查信息”(user self - queryinformation)列出登录清单，(最好对其打印或抓图)查询近期的登录时间和登录方式，看是否有不是自己登录的记录。如果需要更详细的信息则可进入“访问用户数据库”(access user database)，不同的主机可能名称不同，近期您帐户的详细登录信息会清楚明白地列出。

2.发现问题后的解决方法

最简单和直接的方法就是更改密码。在UNIX主机上更改密码十分方便，选择“change password”输入旧密码，根据提示改换新密码，一切OK!密码设定时要注意不要用电话号码、个人爱好和生日等容易被他人猜到的数字和单词，无规律的数字加字母的密码保密性较好。密码每隔一段时间更换一次也是安全必要的手段。目前几乎所有的ISP都能提供更改密码的手段。

3.你的密码已被黑客更改后的对策

如果你的密码已被更改无法上网，请立刻和您的ISP服务商联系;UNIX主机上没有以上菜单，可以通过UNIX系统的联机帮助或用户手册查出相应的命令和操作方法。

如果无法登录UNIX主机，“t”连接时您可能要输入两次帐号和密码，第二次将用户名前的字母“t”去除后再次输入。

4.对匿名邮件的基本对策

如果您经常收到一些匿名邮件，那么可以采用这样几个方法:一是给你的信箱加上过滤器，滤掉这些匿名邮件;但有的匿名邮件却不断地变换发信地址(这些地址并不存在)让人防不胜防，这时可以采取主动进攻的方法，即向发送这些匿名邮件的SMTP服务器所属的公司发Email(匿名邮件的SMTP服务器一般是无法匿名的)，请他们协助解决(他们那里会有所有人的发信记录)，必要时(比如当这个公司对您的Email装聋作哑时)，措词可以严厉些(笔者的一位朋友就曾在多次去信无效时，威胁要该公司“后果自负”，居然有效)，一般都会有效。

黑客的常用诡计

1.捕获法

有许多程序能使破坏者捕获到个人信息，尤其是口令。一种惯用的手法是利用ISP服务器的即时消息功能特性，也就是使用户实时交换文本的功能特性，发送看起来像是ISP服务器雇员发送的公函。如“我是××公司会计部的……我们在处理你的记录时遇到了困难……我需要你与我核对你的登记口令，以便我们能够确认你为一个合法用户，并立即修订我们的记录。”

ISP服务器自己从不用即时消息方式联系用户，而且其成员发送的每一条即时消息都写有警告性文字，即ISP服务器的雇员不会上网询问口令。

2.查卡法

这种程序是“捕获”程序的一部分，它主要捕获信用卡密码。例如:“我是××公司会计部。由于出现错误……我们要求你把你的全名、信用卡密码及有效日期以及你的电话号码告诉我们。”其他的查卡程序则按照特定的规则生成伪造的信用卡密码。这种密码可通过ISP服务器的第一道防线，让黑客开立免费帐户。

3.即时消息轰炸法

利用即时消息功能，黑客可以采用多种程序，以极快的速度用无数的消息“轰炸”某个特定用户。

据国外报刊报导，一个自称为TWix的人编写的Chocolate X程序，可通过用即时消息轰炸某个用户，将他“踢”出在线服务，直至造成该用户的计算机内存过载和屏幕死机;一种称作Akuma的程序让用户选择要发送的污言秽语，如母山羊，母山羊，呸，呸!(Nanny Nanny boo boo!);另一种叫作pinting的技术，它用邀请进入某个闲谈室的诡计淹没用户;一种称作Reaper的程序，使用户淹没在打开的许多邀请聊天的窗口之中，以致出现这样一条错误消息:“你已达到窗口的极限”。pinting是黑客的惯用手法，因为受害者不容易复制快速掠过屏幕的文本，也就无法把它转送给ISP服务器管理机构。

4.电子邮件轰炸

用数百条消息填塞某人的E-mail信箱是一种确实可靠的在线袭扰的方法，尽管ISP服务器采用挫败它的防护措施使这种方法现在并不多见。许多黑客程序可使破坏者进入闲谈室，并自动向每个在对话的人邮寄炸弹。

5.违反业务条款

这种诡计相当于在网上陷害某人，也就是违反作为ISP服务器成员法规的业务条款(Terms of Sevice，TOS)。有些程序可使这种欺骗活动看起来就好像是某个用户向黑客发送了一条攻击性的E-mail消息。这条消息于是传送给ISP服务器的在线警察，他可以把发送那条E-mail的用户轰出系统。

ISP服务器职员可以区分伪造的邮件与真实邮件的不同，但是诸如在闲谈室讨论时伪造一条攻击性消息时，ISP服务器管理机构将难以分辨其真实性。

6.特洛伊木马计

这些程序是针对ISP服务器的类似“特洛伊木马”(Trojan Horses)的病毒程序的变体。它看起来像一种合法的程序，但是它静静地记录着用户输人的每个口令，然后把它们发送给黑客的Internet信箱。

例如，有人发送给ISP服务器用户电子邮件，声称为“确定我们的用户需求”而进行调查。作为对填写表格的回报，允许用户免费使用5小时。但是，该程序实际上是搜集用户的口令，并把它们发送给某个黑客。

Akuma程序包含一种自动“病毒传染程序”，该程序发送的病毒会引起受害者机器的崩溃，但是它含有的文本却使它成为“披着羊皮的狼”，例如“××你好，这是一张我最得意的照片，是裸体照!……只要把它卸载下来，用你的Windows Manager就能浏览它。”只要你被诱惑，那便掉入黑客的诡计中了。

黑客的危害

尽管我国的网络应用还远未普及，但涉及黑客的案件已时有发生，这里仅举几例已公开报导的案例:

案例一:1995年12月，发自北京的一条有趣的新闻引起了人们的关注:由于有人对投币公用电话进行一番特殊操作后，花一角钱便可无限时地拨打长途电话。北京市话局被迫采用果断措施，关闭了全市500余部投币式公用电话。(无独有偶，1990年的1月15日，也是一个寒冷的冬日，美国电话电报公司的长途交换系统陷入全面瘫痪。)事后分析，这都是黑客所为。

案例二：1994年4月，赵某有目的的多次登录

到深圳市某证券营业部网络服务器，于4月29日和5月24日两次实施犯罪行为，同时趁机操纵自己的帐户吞吐股票，进行非法获利活动。5月25日，当他又一次登录某证券营业部，但修改数据未成功时，即预感大事不妙，当天下午，他便踩碎网卡毁掉证据。赵某的两次作案，共虚增可用资金220多万元，调用94万多元入市，制造市场个股虚假行情，严重破坏了证券交易规则。同时，给某证券营业部造成直接经济损失达14.6万多元（以当日收市价计），而他所操作的帐户共非法获利1.5万多元。

案例三：1989年，上海某银行的一名工作人员编了一套程序，用于截获银行储户利息。但该程序在运行过程中被发现，该工作人员没有拿到现金，但是把钱以电子数据的形式划到自己帐上，这种行为是不是犯罪？当时国家法律没有规定，这个案件没有办法处理。现在，大家都明白了电子货币这个概念。

相对而言，国外的“黑客”案件就多得多了：

据统计，每年“黑客”们侵入美国五角大楼的计算机系统的次数多达16万次，威胁要对其实施“灾难性的破坏”。然而，军事部门却很少能侦测到这些“非法入侵者”，即使侦测到了，也很少实施进一步的调查。对于美国国防部来说，这些攻击至少带来了几百万美元的损失，更为严重的是，这显然危害了国家安全。

据美国军方的一份报告透露，去年，试图闯入五角大楼计算机网络的尝试达25万次之多，其中60%的尝试达到了目的，而这些得逞的入侵中，每150起中只有1起被侦测并上报。可见，灾难性破坏的潜在危险是巨大的。五角大楼计算机网络的数据涉及到非常敏感的信息，如部队调动、武器的采购和维护等。那些并没有犯罪企图的年轻“黑客”，当然不会带来实质性的危害，但只要有一起蓄意破坏国家安全的“入侵”，危害就是致命的。

去年，由于“黑客”的“造访”，全球范围内，主要的银行和大公司损失了大约8亿美元，美国约占4亿。大多数案例中，受害企业鉴于市场形象和因害怕长时间卷入调查而并未将受损情况向法律部门报告。唯一一家报告了受“黑客”攻击损失情况的纽约花旗银行，一下子发现它的最大20家客户成了其竞争对手拉拢争夺的目标。竞争对手宣称他们的银行更为“安全”。调查显示，私人企业的计算机系统的安全状况要比政府部门糟。银行和医院的计算机系统受攻击的比率最高。

在联邦调查局调查的计算机犯罪中，有80%的案例为“黑客”通过Internet非法侵入别人的计算机网络系统。

每年，美国政府的计算机系统遭非法侵入（虽然并非全是恶意）的次数至少有30万次之多。17%的美国公司因计算机安全性有漏洞而导致损失。每年，“黑客”犯罪引起的损失估计可达15亿美元。

另外值得一提的是：已有一些恐怖分子和反政府组织利用网络进行犯罪活动，成了一群极为特殊的黑客。

美国《时代》周刊曾发表过一篇题为“电脑网络恐怖”的文章，说现在美国电脑网络出现了身份不明组织“电脑网络解放阵线”，该组织不但到处破坏电脑信息系统，还留下恐吓性信息，譬如称它已窃到××机构的密码，并已攻入××机构的档案中枢。IBM公司就是接到这类恐吓信息的机构之一。

今天，恐怖分子能够凭借电脑网络及卫星通信引爆放在另一个国家的爆炸物。由于正在出现的信息高速公路是没有边界的，恐怖分子可以从地球上任何地方，向企业或政府机构的电脑信息系统投放电脑病毒以及其它能够摧毁信息系统的东西。说得严重一点，个别恐怖分子通过网络引发某国的导弹，进而引起一场战争，造成人类社会的一场灾难，也不是没有可能。

随着信息化社会的不断推进，信息对政府、企业乃至个人生活的作用会越来越重要。若恐怖分子切断一个人与信息的联系，其结果就像把这个人扣押或绑架一样。恐怖分子切断某个人、某个团体、社区或某个更广泛社会与外界的通信联系，就能够散布恐惧和恐慌。这无疑是信息时代的新挑战。

我们的网络还存在着多大的漏洞

据美国《时代》周刊报导，美国国防部计算机安全专家，曾对其挂接在Internet上的12000台计算机系统进行了一次安全测试，结果有88%的入侵成功，甚至有96%的尝试破坏行为未被发现。随着Internet网的迅速扩大，非法入侵活动也愈演愈烈。据透露，美国国防部分布很广的全球计算机网络，现在平均每天遭到两次袭击，为两年前的两倍以上。信息安全已成为Internet当前最重要的课题。

我们网络的安全性也存在着类似的问题，一些企业的网络系统就更脆弱了。因此，“安全第一”也应该是网络交通中的一项基本准则。



中国游戏软件业第一案

本刊记者

1998年11月20日，北京前导软件有限公司向北京市劳动局劳动争议仲裁委员会正式提出申诉，向原前导员工现为深圳金智塔软件公司总经理的纪峥追索人民币20万元罚金。这是迄今为止国内游戏软件业第一起正式立案的劳动纠纷。

在申诉书中前导软件有限公司认为，纪峥在前导公司任职期间与公司签订的劳动合同中明确规定，纪峥在脱离前导公司后的一年内，未经前导公司允许不得在同行业工作，否则前导公司有权向其追索不超过人民币100万元的罚金。而事实是纪峥于1998年2月25日辞职后，未经前导公司允许便立即就职于深圳金智塔电脑软件公司并领导游戏软件的开发工作。此举违反了双方签订的劳动合同。因此前导公司申请北京市劳动争议仲裁委员会立案，依照合同向纪峥追索合同违约金人民币20万元。

而被诉方纪峥在答辩书中称：在该劳动合同中的确有申诉方所述条款，不过该合同同时还特别注明以下义务条款：作为支付员工对公司此项承诺的经济补偿，前导软件有限公司将在随后与员工签署的《职务聘任合同》中明确规定经济补偿的数额和支付方式。但是，在前导公司迟迟拖延了半年后才勉强同意签署的《职务聘任合同》中，根本没有任何关于经济补偿的文字，很明显这是前导公司对员工的欺骗行为。前导软件有限公司片面强调合同中的权利条款，却故意回避合同中的义务条款，因此前导公司与其签订的劳动合同属无效合同，不具备法律效力。

1999年1月14日，北京市劳动局劳动争议仲裁委员会经过详细调查论证做出仲裁，判前导软件有限公司败诉。

由于此案是国内软件行业首例劳动纠纷的仲裁，而且涉及知识产权保护这样一个法律界的新课题，此前尚无先例，因此本案的仲裁过程及今后的发展，对于国内法律界和IT业从业人士均具有十分重要的意义。《大众软件》作为报道业界动态的重要刊物对此案一直十分关注，在北京市劳动仲裁委员会做出仲裁后分别采访了当事双方，希望就此事作进一步的探讨以供有关人士参考。

正在埋头于大陆最大RPG游戏《江湖》后期制作的纪峥在接受本刊特约记者采访时说："这场官司其实已经不仅仅是我个人与前导的纠纷，它从侧面反映出我国软件行业现存的很多问题。"

"软件行业在国外已经不是一个新兴行业，各种法律法规都比较健全。但国内在软件行业领域里的法律体系还很不完善，很多涉及到法律的问题都有待通过实际案例做进一步的补充和深化。比如雇主和雇工的相互权益问题，国外早有相关规定，企业可以同员工有这样的约定——从本公司出去后，在一定期限内不得再从事同行业相关工作，以保护商业秘密。但作为补偿，公司会与员工协商给予员

工双方认可的经济补偿，象微软等大公司都是这么做的。前导公司在劳动合同中写人了类似条款却不执行，很有些令人费解。”

“据报载，广东省即将出台一系列保护软件行业雇主与雇工双方合法权益的地方性法律法规，规定中说明企业可以与员工签订不超过3年的竞业禁止规定，但企业必须对该员工进行经济上的补偿，补偿金额由双方协商解决，初步的建议是企业应付给该员工年薪金的1/3或2/3乘以制约年数。对于我们这些打算吃一辈子软件饭的人来说，这无疑是一个好消息。法律法规的健全完善，对于整个行业的健康有序发展都有着不可估量的意义和影响。”

“在此也需要给各位提个醒:今后在同雇主签订类似合同时，一定要谨慎一些。如果你对合同条款有异议，不妨先不要急于签字——免得糊里糊涂上当受骗。不过假如自己的合法权益已经受到了侵犯，那也不用害怕，坚决拿起法律武器维护自己的正当权益就是了，要相信法律是公正的。”

而前导公司对此则有自己的看法。前导公司总经理张立波首先提醒记者注意:劳动争议仲裁委员会的裁决并非最后裁决，如果必要前导公司会采取进一步的行动。他进一步指出，前导公司一向十分重视处理与员工的劳动关系，并与每位员工都签订了经北京市劳动局鉴证的有效劳动合同，因此被诉方所称的该劳动合同“不合法”不知从何说起。同时前导公司并没有强迫被诉方签订劳动合同和职务聘任合同，被诉方对于合同条款完全清楚，而且他作为公司的技术人员享有远远高于其他非技术人员的待遇和开发产品销售利润提成，在其加人公司后不到一年的时间里月薪先后上调4次，达到原来的2倍，因此说前导公司完全没有支付经济补偿也是不合理的。同时张立波也承认，劳动仲裁委员会的这次仲裁对于前导公司来说也是一个教训，由于软件行业在国内尚属新兴行业，在管理上没有任何经验可资借鉴，而前导公司前一阶段所奉行的便于激发员工创造性的松散式管理，实践证明并不完全适应市场经济的要求，败诉对于前导公司未尝不是一件好事，也希望业界其它公司能够引以为戒，不再重蹈前导公司的覆辙。

如上所述，对于此案的是非曲直读者可能已经有了自己的判断。其实也许在这个案子中谁是谁非从一开始便不那么重要，倒是正如纪峥在接受采访时所说，它从侧面所反映出来的我国软件行业现存的很多问题值得我们深思。从法律界的角度来看，我国目前的法律体系还不适应新兴的高技术产业特别是软件行业发展的需要，在保护知识产权、维护公平竞争等许多方面还有大量工作要做。知识经济时代知识和智力开发已成为推动社会发展的最主要的动力，这一点尤为集中地反映在竞争空前激烈的计算机产业特别是软件行业上。判断一个软件公司实力的重要标志并不是它拥有多少固定资产，而是掌握公司核心技术的人才以及这些人才所拥有的创意。没有了出类拔萃的人才和层出不穷的创意，如微软这样的巨型企业也会在刹那间轰然崩溃。相比之下IT行业的人员流动又较其它行业更为频繁，如何保护自己的商业机密并维护竞争优势就成了企业最感头疼的事情。在这种情况下，如果我们的法律界不能跟上市场经济的发展而总是走在实践的后面，则势必会给我国的IT产业带来不利影响。而另一方面，市场经济条件下公司与雇员之间的劳动关系也需要我们进行认真思索，在此案中可以看出当事双方互相之间都缺乏足够的尊重，也就是说并不能始终做到坦诚相待。虽然说市场经济条件下利益成为大家考虑的主要因素，而且产生这种情况的原因也很复杂，但试想以此为基础能够真正做出惊人的业绩来吗?

到目前为止我们的软件行业还十分弱小，因此需要的是更多理智的合作而不是感情的冲动，对于双方所说的要“继续讨个说法”我们也许不必过于认真。在我们发稿时，深圳金智塔软件公司的国产大型RPG游戏《江湖》已经上市，在国内游戏市场日渐凋零的今天这是需要一定勇气的，纪峥正是这部游戏的主创人员之一。而前导公司也渐渐从1998年的挫折中苏醒过来，由他们代理并汉化的Virgin公司的5CD巨作《巫术》以及《敌后谍影》等游戏大片也即将上市。因此我们衷心希望“官司”打完了，道理想明白了，他们还能够为振兴民族的软件业而共同努力。在本文的末尾，让我们代表所有关心与支持中国电脑产业的人们在兔年祝他们一声:走好!

感受Windows 2000

四川 沈西南



Windows 2000！有没有搞错，不是说还遥遥无期吗？但笔者的确已经装上了Windows 2000。当然这是测试版本，但很好用，且听笔者慢慢道来。

笔者所得到的是Windows 2000 Beta3 FULL CD，因为笔者的电脑上已装了英文版Windows 98，故直接在资源管理器里双击SETUP。哈哈，Windows 2000的安装界面跳了出来。什么，有两个选项，默认是建议直接升级当前的系统，算了，笔者对盖茨的信任度不够，还是安装成双系统吧。在安装过程中可以选择内含其它文字字库，笔者选择了简体中文。用过Winodws NT4的朋友都知道，安装Windows NT4时会先将所有文件从光盘上拷贝到硬盘上，再从硬盘上安装。在安装Windows 2000时，这一步变成了一个可选项，默认值为不选。但经初步设置重新启动后，却报告请插入Windows 2000 Beta3 CDROM。看来是找不到光盘了，估计是和DOS下的驱动程序有关。因为笔者是采用光驱启动安装Windows 98，Config.sys和Autoexec.bat文件均为0字节。无奈只得重新SETUP，将拷贝安装文件到硬盘的选项选中，Windows 2000默认的目录名仍然是WINNT。哪知这个拷贝过程太慢长了，要知道笔者用的是NEC 32X光驱哦！经过几次启动和漫长的安装过程，Windows 2000终于安装完毕，可以一睹其真面目了。

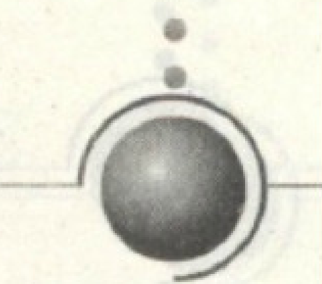
一、启动时“蓝天白云”不见了

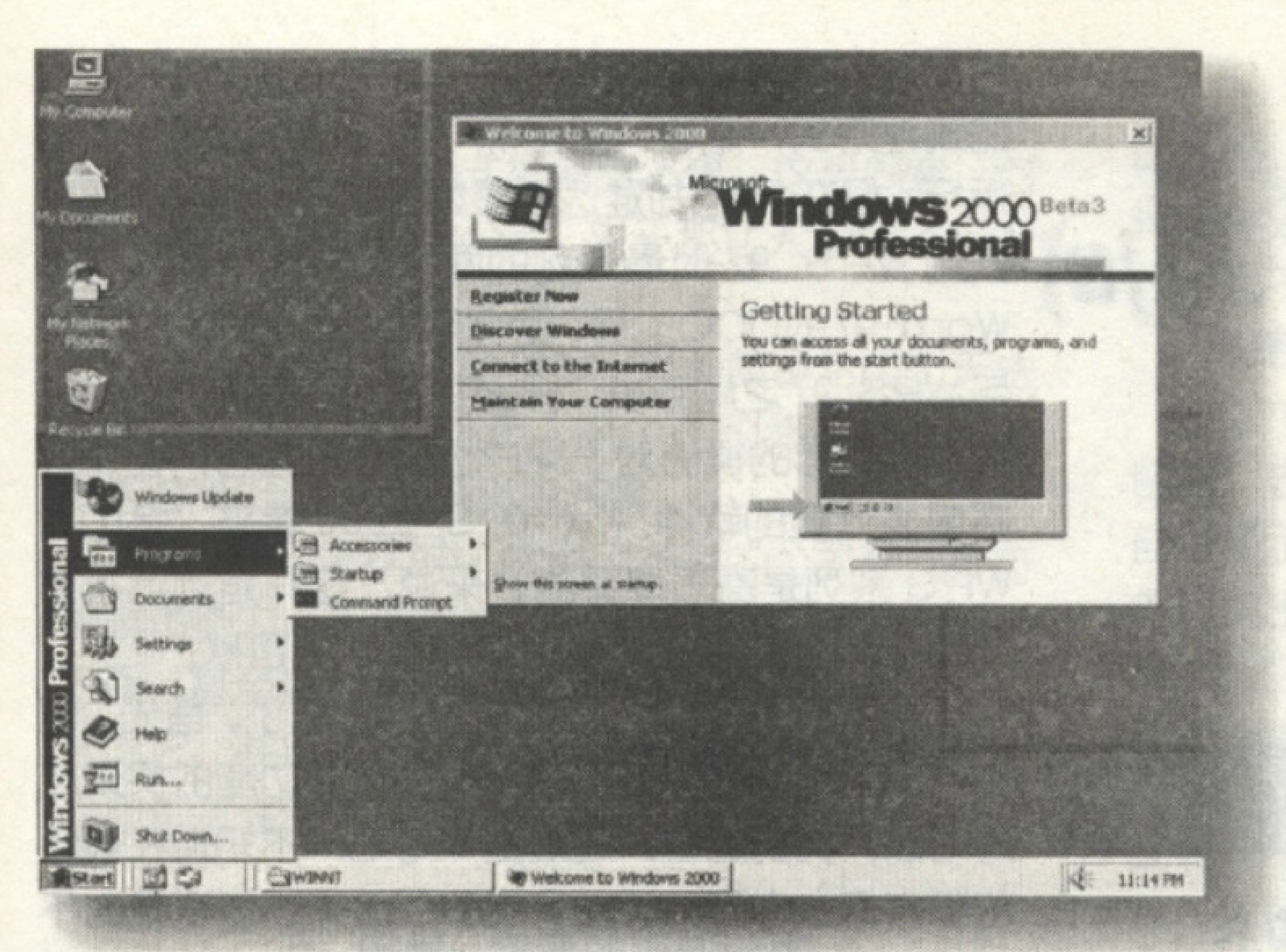
不知是不是比尔盖茨自己也看烦了，启动时出现的不再是蓝天白云，而是一个小标板，写着：Windows 2000 Professional Built on NT Technology。不知道到了正式版又会变成什么样。

二、漂亮的桌面和变化不大的界面

接着进入了Windows 2000的界面。嘿，桌面布景倒是不错，挺漂亮。虽然是一个测试版，但感觉仍是很完善的。

第一感觉是Windows 2000和Windows 98/NT4的界面无多大差别。不过笔者最先想看的是内部的硬件是否都设置正确。在“我的电脑”上按右键，怎么找不到“设备管理”呢？原来是换了地方。Windows 2000识别出了笔者的Permedia2显示卡(是Creative EXXTREME)，SB16 PNP声卡也找到了。咦，那块“巫毒”怎么不见呢？只见在“Sound、Video and game controller”里面有一个Multimedia Video Controller画着一个红叉，估计这就是那块“巫毒”了。删掉，重装驱动





程序，却仍然不行。除了这块“巫毒”，其它硬件都一切正常。

查看 Windows 2000 的版本号是：5.00.1946。DOS 窗口显示的版本号是：NT 5.0。控制面板中增加了扫描仪和数字相机的图标。在多媒体播放器中居然是DVD PLAYER。资源管理器换了个新面貌，但笔者发现当从光驱中取出光盘时，光驱目录没有随之变化。因内置了简体中文字库，硬盘上几个中文名称的文件夹和文件均正常显示出来了。

三、Windows 2000 的兼容性

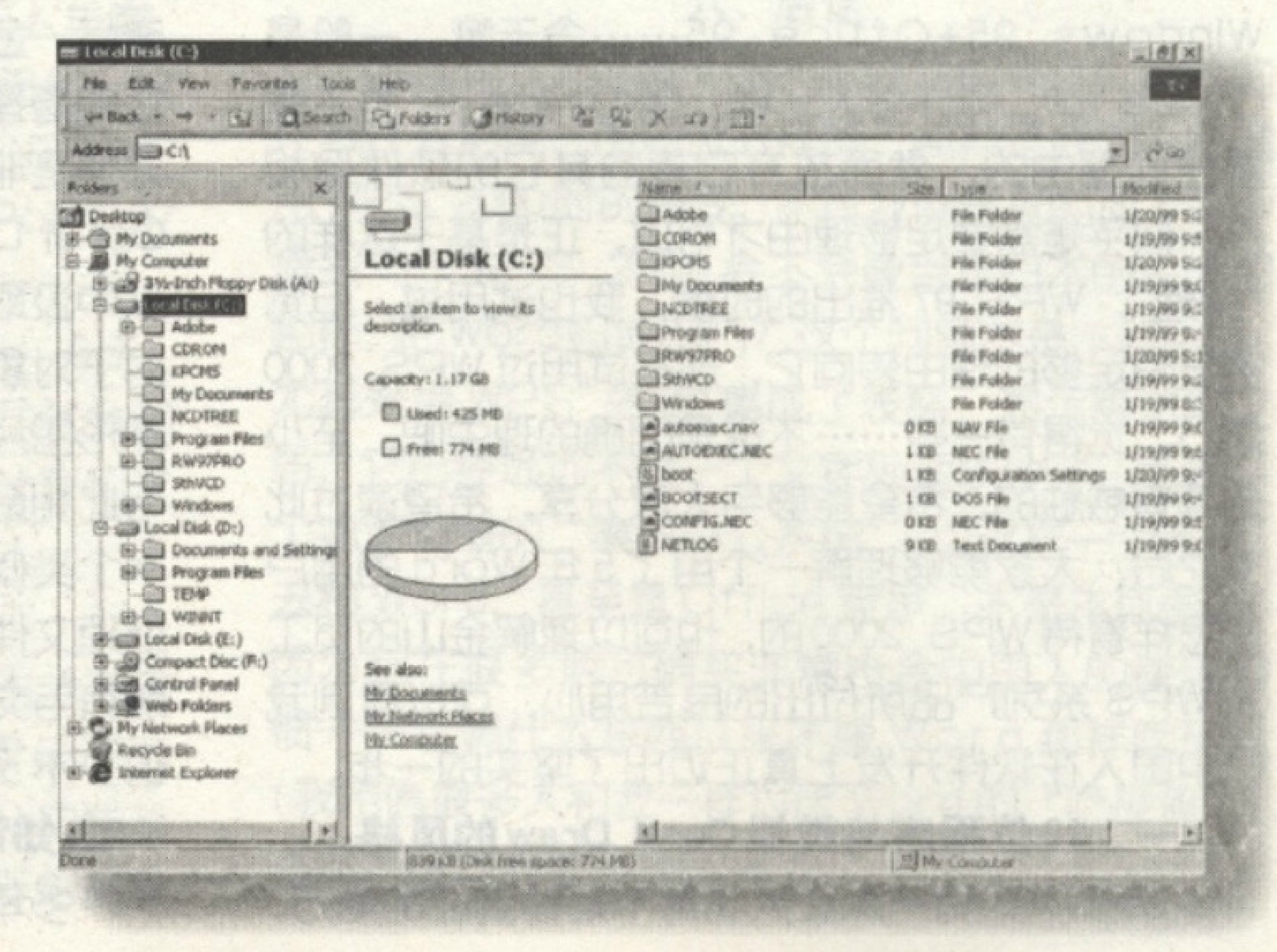
为了测试Windows 2000的软件兼容性，笔者特地准备了几个常用的，也是有代表性的软件，测试NT 环境：3D STUDIO MAX2(2.5)、Softimage 3D 3.7、MAYA 1.0；测试 WIN9X 环境：PHOTOSHOP 4、英文 OFFICE97。结果 Softimage 3D 3.7 能够正常安装；3D STUDIO MAX 2 报告需要NT4 或 WIN95 系统，无法安装；MAX 2.5则能顺利安装；MAYA 1.0建议你将系统至少升级到NT4(SP1)环境，但能继续安装；PHOTOSHOP 4 和英文 OFFICE97 均能顺利安装使用。限于时间和硬盘空间，一些常用的软件未能测试，如：超级解霸 5、WINAMP 等等。值得一提的是，RICHWIN97 FOR NT 无法在 Windows 2000 上安装，使得这篇文章也只能在 Windows 98 上写了。

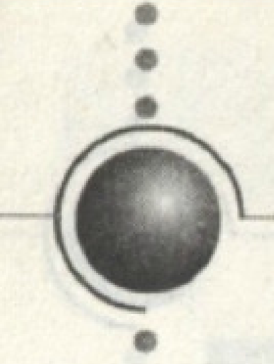
四、用 Windows 2000 上网

Windows 2000 内置的是 IE5，版本号为：5.00.1011.2000。打开笔者的飞利浦 PCA22EV-US 33.6k 调制解调器的电源，重新启动机器。Windows 2000 却没有发现新硬件的加入，用添加新硬件后，Windows 2000 发现了调制解调器的存在，从而能够顺利安装。不过又有麻烦，找不到“拨号网络”，原来它和“网络”在“控制面板”中合并了。顺利上网后，首先连接到笔者在网易的主页：www.nease.net/~southwst。通过主页上“网易排行榜”的记录，服务器显示采用的是NT系统访问。因内置简体中文字库，很多简体字都能够正常识别，但有些网站的中文仍不能正常显示。

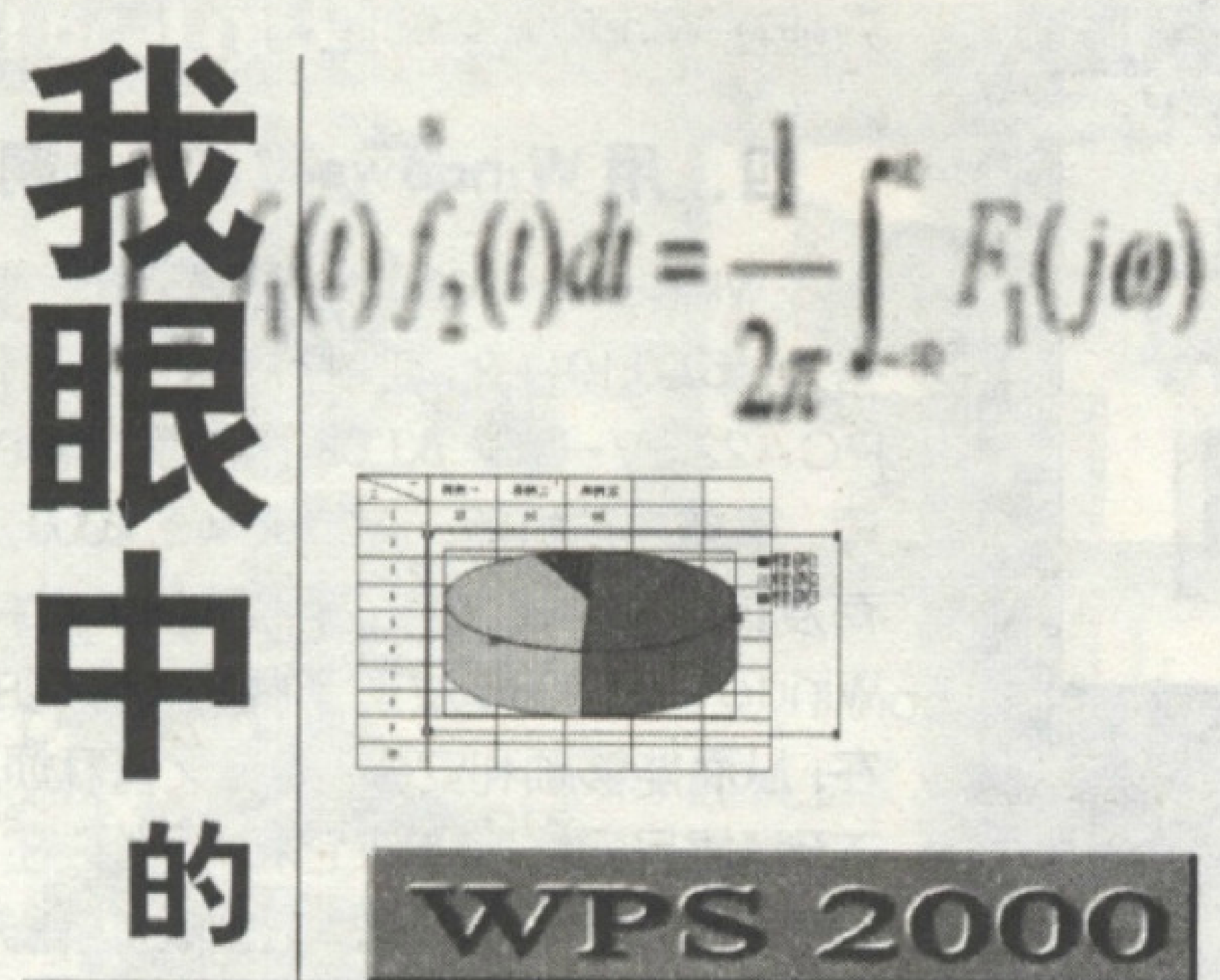
通过一段时间的使用，感觉这个 Windows 2000 Beta3 很好用，还没有死过一次机。速度吗，在笔者的机器上也和英文版 Windows 98 差不多，笔者的配置是：MMX233、微星 5156 主板、64M 内存、3.2G 硬盘、Creative EXXTREME 显示卡、中凌巫毒卡。

早知道 Windows 2000 如此稳定，就该直接安装到原来的 WINDOWS 目录上了，也能省下不少的硬盘空间。有兴趣的朋友可以和笔者联系(E-Mail: southwst@usa.net)，共同来谈谈这个比尔盖茨的下一个赚钱利器。





我眼中的 WPS 2000



北京 庞大

想来想去，还是决定把文章定名为《我眼中的WPS 2000》，因为这篇文章是在使用了金山公司的《W P S 2000测试版》之后的第一印象写成的，肯定带有不少主观色彩，同时也肯定代表了一部分用户的感觉。

至于说代表了哪一部分用户，还是先回头想一想我的文字处理历史吧：从1991年开始在286上使用老WPS，记得那时的主程序是2.0版，字库是5.0版本；94年开始全面转向Windows，开始使用Word 5.0中文版；后来到1996年开始使用Windows 95+Office 95……今天嘛，一般是Office 97。同许多人一样，用Office 97是不需要任何理由的，然而放弃它转向其它的软件倒相反，似乎是需要足够理由才可以，正是基于这样的“常理”，WPS 97推出的时候，我也试用过，但觉得没有足够的理由转向它，现在试用过WPS 2000之后，觉得有一些……不说是明确的理由吧，至少是颇有感触的，希望能够与大家分享，希望读过此文之后，大家能够理解一个用了5年Word的用户是怎样看待WPS 2000的，也可以理解金山的员工为WPS系列产品所付出的良苦用心，可以看到我们中国人在软件开发上真正迈出了坚实的一步。

一、32位程序与类似Corel Draw的风格

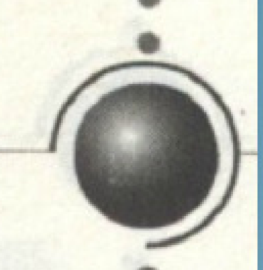
WPS 97有一点让人觉得不是很到位的地方，就是为了照顾Windows 3.1的用户，而采用16位的编程方式，这样一来虽然可以在Window 3.1上运行，但在95上却难达到最好的效果。还有，记得试用WPS 97时最深刻的两个印象是：可以存取Word 97的DOC文件，使得用户可以自由在Word与WPS 97之间穿梭；界面实在有些模仿Word的痕迹，这样的模仿对于用户也许是个福音，但作为要成大气候的软件（从WPS 2000看来，金山对WPS系列是寄予厚望的）来说，这样是远远不够的，在前进的路上，早晚要甩掉这个包袱。

而WPS 2000一切都变得不一样了。首先，程序是用32位编写的，这使得很多复杂功能的实现成为可能。说到这里，还是提一句吧，不知现在最新的版本怎么样了，反正我使的那份测试版还是时不时蹦一个非法操作出来，尤其是在Windows 97（OSR）上，这类错误经常是……使得WPS 2000根本无法使用！——当然，大家（读者、作者）也不必着急，因为其中很大一部分原因不在金山的程序员，而在Windows 97的系统，我不知道金山的程序员注意了没有，Windows 97有些API是有Bug的，即便你是使用MFC做程序，有些地方也是必须避开的（你总不能说“我们的产品不支持Windows 97……”吧？！）。

再者，就是WPS 2000的界面和文档的组织形式。你也许会奇怪，为什么会把这两项东西搁在一起来说，其实道理很简单，因为这两者是不分家的，你采用什么样的方式来组织文档，就必然要配以什么样的界面。简而言之，就是打开WPS 2000时，我第一个感觉就是——像Corel Draw。当时我也奇怪，金山的程序员为什么这样做呢？想必应该有它的道理吧，别的不说，至少WPS 2000中的对象处理是非常优秀、非常先进的！不知你是否使用过Corel Draw，它的对象处理也是如此，WPS 2000从中汲取了一些精华（从WPS 97开始就十分注重对于对象的处理），所有的内容，包括绘制和插入的图形图片，以及文字等，通通可以按照对象来看待，与此相配合的是WPS 2000程序窗口的左面也有一个类似Corel Draw 8的操作向导，在其中可以处理文件、版式、插入和编辑对象、打印、演示等所有与文档相关的操作。在编辑每个对象时，自然也少不了这个小工具窗。

二.知识分子的福音——超强的公式编辑能力

多年以来，公式处理一直是文字处理软件中的



一个揭不开的疮疤，因为一直没有人能把它做得完美，你要说微软的公式编辑器不错，这我同意，可是它也只能编辑数学公式，对于那让人Extremely头疼的化学式，它也无能为力。

记得以前读中学的时候，老师就经常因为无法处理公式而头疼，今天，这个问题终于在WPS 2000中给出了一个漂亮的答案。

在WPS 2000中，提供了丰富的公式和特殊符号编辑能力，包括数学、物理、化学、电路等诸多方面，甚至还包括条形码的编辑——只要你把编码告诉它，并且选择所使用的编码规范，它就可以把对应的条形码插入到你的文档里，怎么样，够强吧？！

三、图形、图像的编辑处理

按照金山的说法，WPS 2000定位于让中国的普通用户能够使用一个编辑软件就完成所有的日常文档处理工作，这其中自然也包括图形、图像的编辑处理。

可贵的是，WPS 2000在这方面的确做得很强。在图形编辑方面，丝毫不亚于微软Word，至于图像的处理，增加了调整黑白彩色、亮度、对比度、透明等功能，是不是有那么一点专业图像处理的味道，反正一般的文档处理是足够了。

四、WPS 2000是一套集成办公系统

WPS 2000不仅仅是一个文字处理软件，更是一套集成办公系统。或者按照金山的说法：WPS 2000主要面向国内普通用户，由于国内用户对文字处理系统的要求是功能全、体积小、价格便宜，所以WPS 2000本身的功能没有Word 97那么丰富，但它把中国人编辑文档最常用的功能做了强化，以至于有些功能超过了Word 97，相当于OFFICE组件的其它软件，如Excel 97、PowerPoint 97的部分功能。

虽然说只是加入了部分Excel 97、PowerPoint 97的功能，但当你用过之后就会知道，那可都是些精华的内容，下面从表格计算和文档演示两个方面来说明这个飞跃。

（一）表格计算

在老WPS中，表格是个弱项，由此也才有了当年的CCED（在WPS 2000还可以读取CCED的表格），可是在WPS 2000中，这部分功能是绝对被强化了，不仅可以处理一些结构上非常复杂的表格，而且在表格计算上提供非常强大的功能，把这样强大的表格计算功能加进来，WPS 2000已经远远不只是文字处理软件了。

（二）文档演示

在WPS 2000的文档中，每一个对象如图形、图像、表格，都可以分别设定演示方式，这样，在自动演示时，每个对象都会按照预先的设定以不同的方式出现，从而使多媒体演示动静结合，效果逼真。而这一切都是在不脱离WPS 2000本身的前提下实现的，没有增加用户的负担，也不需要频繁切换不同软件。虽说这里的演示功能没法跟PowerPoint 97的功能硬拼，但也已经非常强大了，足以应付一般的演示。

五、其它的特点

说到WPS 2000的特点，有一条不用我说你也知道的——稿纸，这是WPS历来的一大特点，在WPS 2000中又怎么样了呢，加上对象的处理，也就是你看到的这个样子了。

WPS系列产品还有一个特殊功能就是“大字打印”，这个也一直是Word拼不过WPS的地方，在WPS 2000中，大字打印又单独成了一个程序。还有著名的“金山汉字”，也做成了向导的方式，怎么样，还够帅吧？！

在WPS 2000中，还有一个有意思的功能，叫作“目录提取”，如果与它的样式配合使用，WPS 2000可以在你写完一本书后，把各级标题给你提取出来——帅呀。

六、后话

前面说了，这篇文章不是要介绍WPS 2000的什么什么功能、市场怎么样的，纯粹是我个人在试用WPS 2000时的感受，不过我倒是真的动了一个念头——WPS 2000会不会像当年日本的一太郎那样，把Word扫地出门？这个问题不是不可能的，尤其是当WPS 2000集成了表格、演示等功能之后，它已经远远不是一个文字处理软件了，而是一个地地道道的“集成办公系统”，以这样一个系统，去和Word，甚至是Office竞争，不是不可能的，因为它在很多地方确实非常符合中国人的使用习惯——它调什么东西从来不像Word那样吃硬盘（我相信很多人和我一样讨厌Word的“吃硬盘”），当然，这还需要不断的努力。

斧匠——AxMan 2.20(Beta 2)



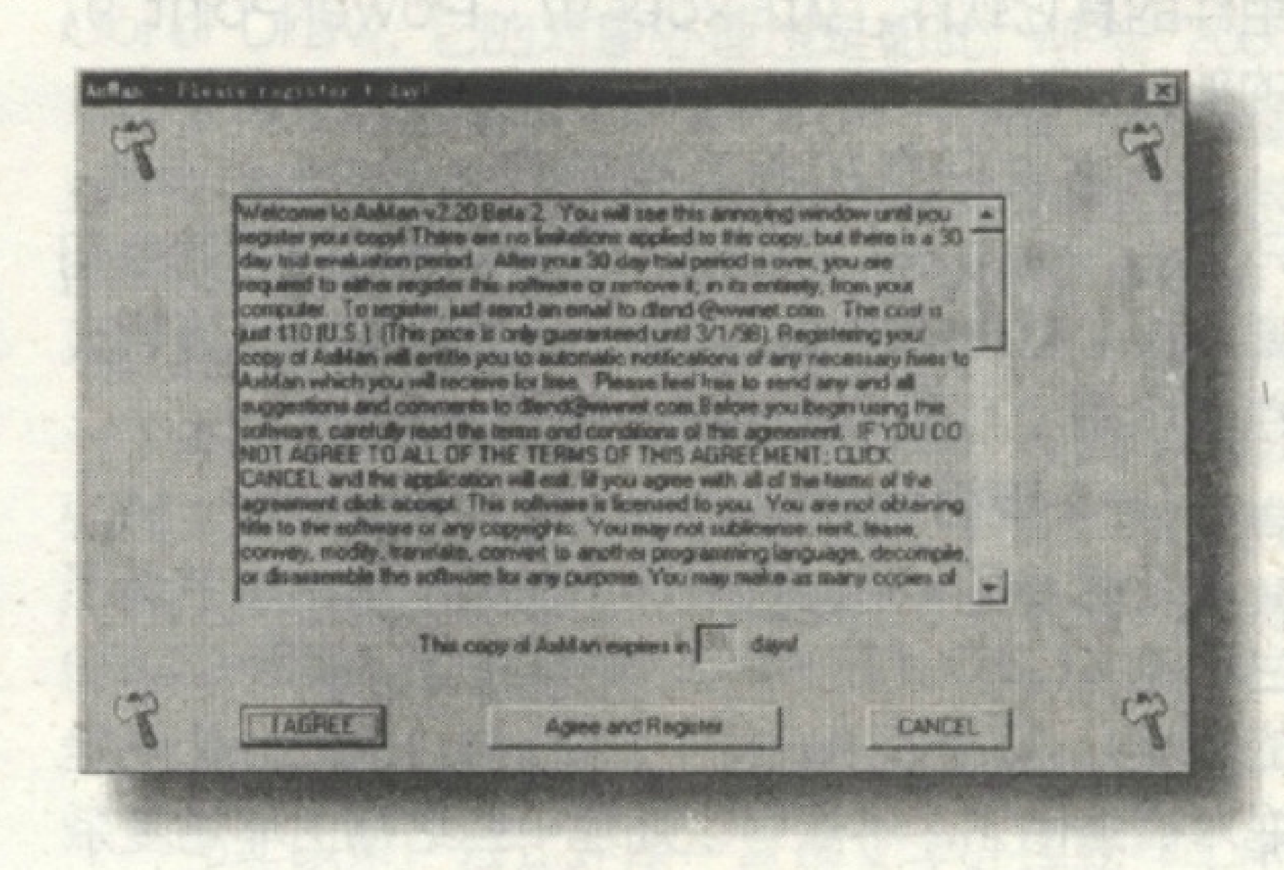
北京　陈文闯

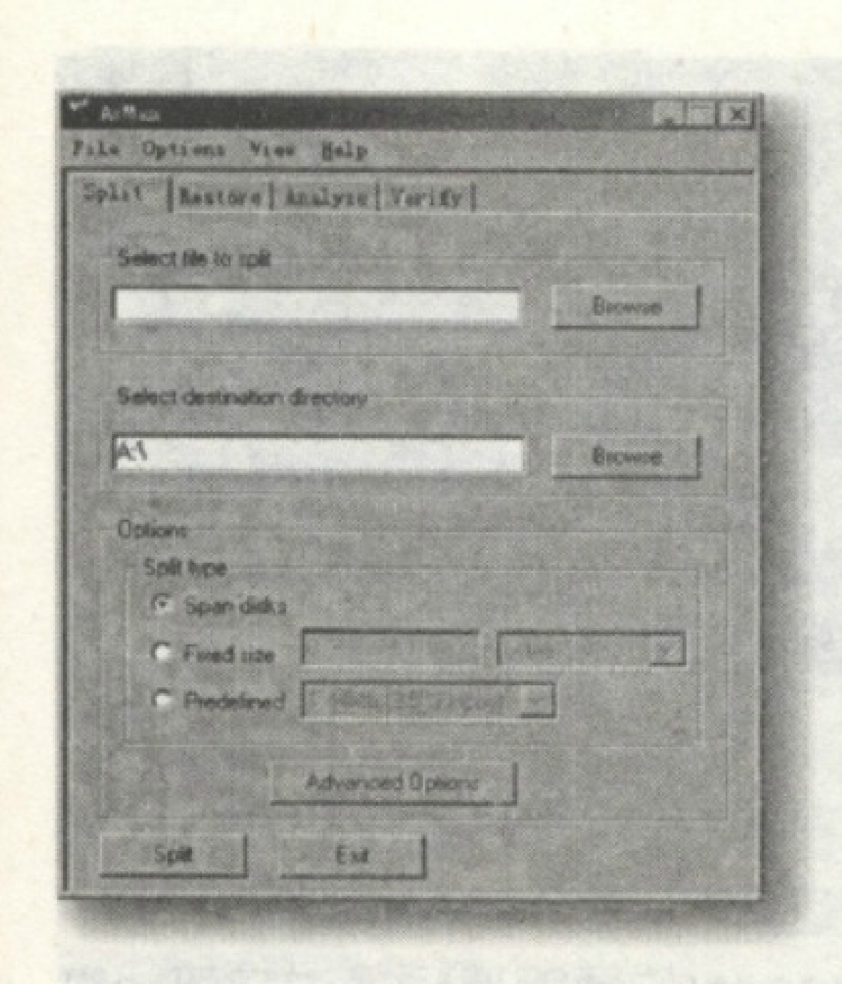
使用电脑，少不了会遇到“块头”比较大的文件，例如面对辛辛苦苦下载的共享软件，或是最钟爱的MP3歌曲，为了保险起见，想备份到软盘上，此时COPY命令往往失灵了，因为这些“大家伙”小则2、3兆，大的有数十兆，无法直接拷贝到软盘上；想通过E-mail给朋友寄一些诸如语音、图像类大文件，往往也会因为对方邮箱容量的限制，而难遂心愿。

解决这类问题的最好办法，就是把大文件分割成适当的小块块，以满足备份或邮寄的需要，用时只要把小文件重新拼接复原就行了。堪当此任的文件拆分/合并工具软件很多，“斧匠”AxMan 2.20(Beta 2)就是精于此道的佼佼者。

AxMan 2.20运行于Windows 95平台，安装后方可使用，需要占用1兆多的硬盘空间，不过要是删掉一大堆的帮助文件，则仅仅260K地盘就可以安身立命了。

使用AxMan 2.20分割文件时，进入Win95资源管理器，先选中欲拆分的文件，单击鼠标右键，移动光标条至“发送”项，就会在自动展开的快捷子菜单中，发现一“开山斧”图标，继续移动光标条，选取AxMan项，“斧匠”就现身了（如图）。AxMan 2.20界面很简单，主要功能都集中在Split（分割）和Restore（恢复）2个卡片里。先来看一看Split卡片，欲分割的文件及其路径已经由AxMan自动填写好了，系统默认采用多盘分割拷贝（Span disks）方式。你要做的，只是插入软盘，单击位于左下角的“Split”按钮，AxMan就会首先检查该软盘的剩余容量，然后“砍”下合适的一块文件拷贝进去。接着提示换软盘，再检查剩余容量，再分割拷贝，直到把整个大文件都分割备份完。经AxMan分割成的小文件，都会在文件名后加上顺序号及AXM后缀。可见，AxMan并不要求用来备份的软盘必须是空白盘，它不会破坏软盘上原来存有的文件。仅此一点，AxMan 2.20就比很多别的文件分割工具高明得多，因为它们或者需要先在硬盘上分割完，再手工一一拷到软盘上，或者要求软盘

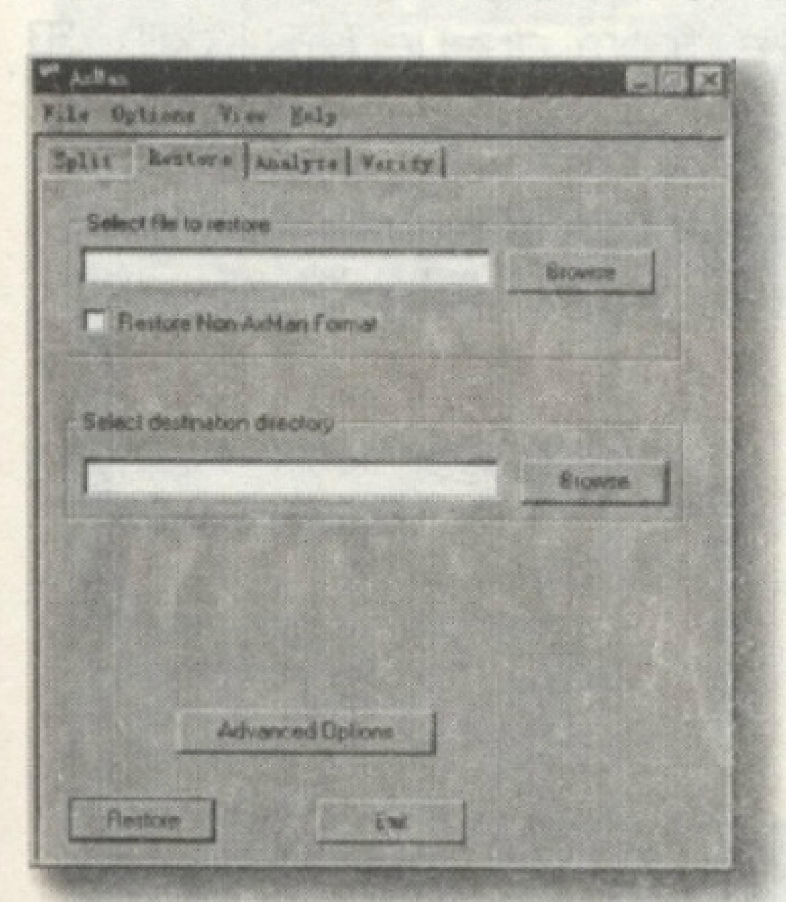




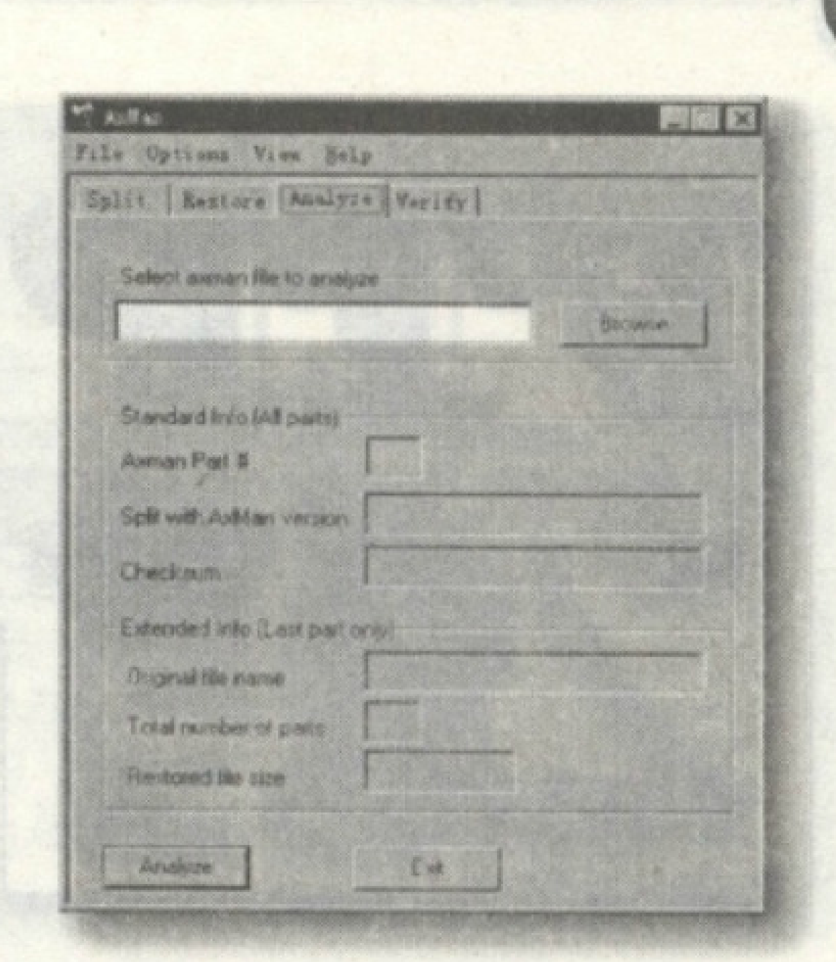
必须是空白的。

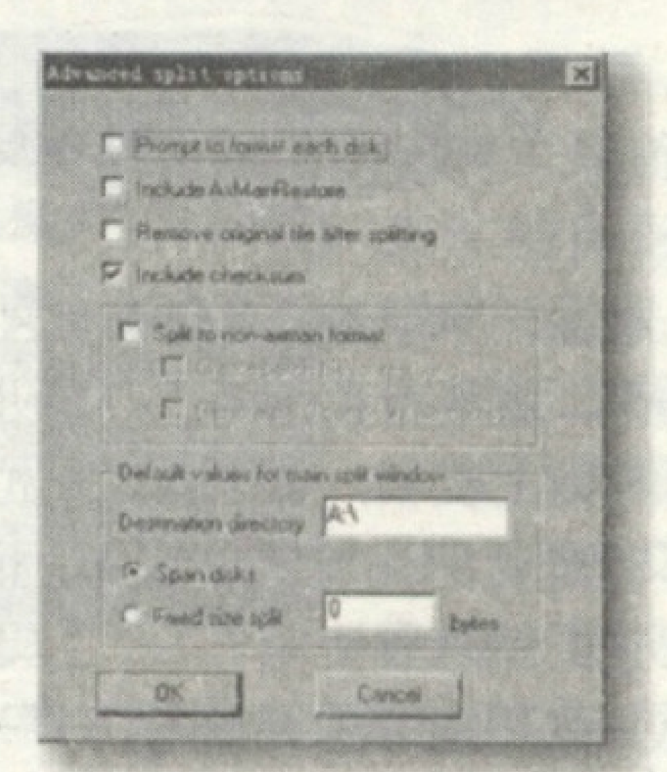
当然，AxMan也可以按指定容量分割文件，选中“Fixed size”选项，就能以bytes、Kb或Mb为单位任意拆分，分割后的文件存放在软盘、硬盘上均可。当选择“Predefined”选项时，备份介质除了传统的软驱外，还支持新潮的100Mb超级软驱Zip和容量高达1Gb的活动硬盘Jaz。

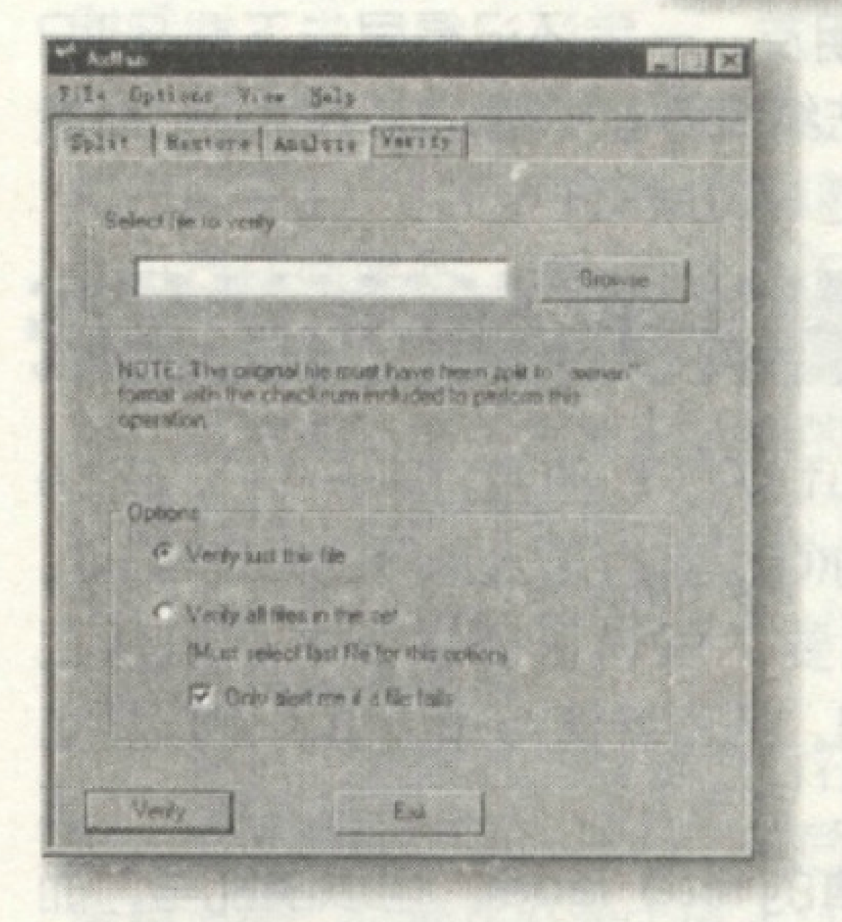
再来看一看已分割文件的恢复过程。将存有最后一个分割文件的软盘插入软驱，同样进入资源管理器，双击此文件图标，即会自动启动AxMan 2.20，出现Restore卡片。同样，欲恢复的文件名已经自动填好，你只要填写或选择用来保存复原文件的文件夹就行了。做完这些准备工作，单击位于左下角的“Restore”按钮，再依屏幕提示，依次插入1、2、3号……软盘，屏幕同时会显示详尽的操作进度。很快，原来的大文件就完好无损地恢复了。如果分割后的文件先行尽数拷贝到了硬盘上，恢复操作就更简单，只须双击最后一个文件，眨眼之间就大功告成。



以上介绍的只是AxMan 2.20的基本功能，它还有一些高级功能，只要点一下Split或Restore卡片上的“Adva-nced Options”按钮，就能进行设置。其中比较实用的包括：分割或恢复后自动删掉源文件，分割时等待格式化软盘命令，在分割文件后附上AxMan恢复程序，按非AxMan格式进行分割等等选项，可根据实际情况酌情选用。



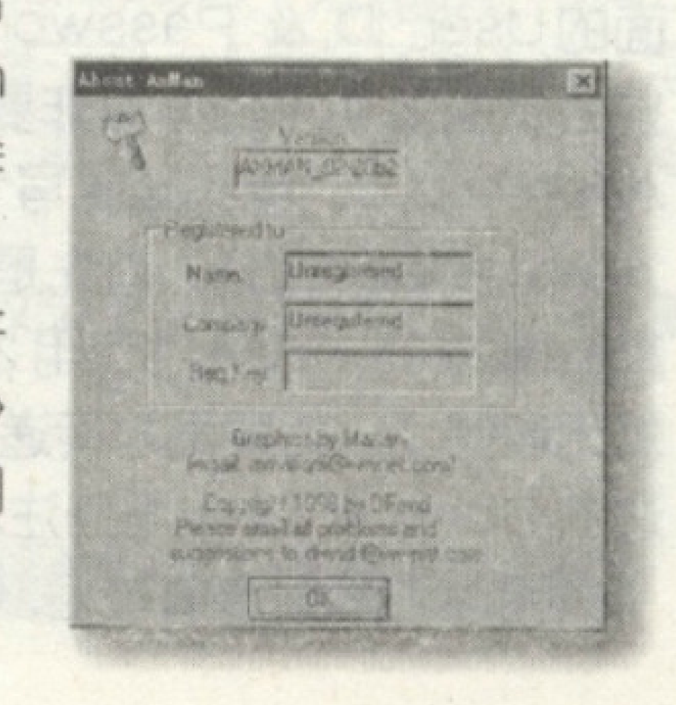




利用Ax-Man 2.20主界面的“Analyze”和“Verify”卡片，还能对AxMan分割后的文件进行分析和校验，以获得该文件的详细信息，检查可能存在的错误。

如果你对AxMan 2.20分割文件的“斧子功”还满意的话，不妨给dfend@wwnet.com去封信，向作者索要“斧匠”一试。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第4期BBX\AXMAN下。







FTP之魁首 CuteFTP Version 2.6

北京　尚进

进入1999年，整个中国似乎一下子就迈入了网络化社会，不管是什么单位或部门统统把计算机联了起来，就连我家的街道办事处也号称上网了。既然已在网上安顿，每天肯定是忙于E-mail和浏览站点，但是要把浏览的站点请回硬盘或是向服务器上传主页就需要使用FTP工具，在此我向新网民推荐一款功能非常完备的FTP工具——CuteFTP。对于有些网龄的朋友，一定还记得早先下载FTP站点时断线、无法续传等老问题，也一定还记得最先解决这些问题的CuteFTP。

一、上手试用

首次启动CuteFTP时会打开FTP Site Manager，在此你可以自行加入常用的FTP站址。别以为这并不重要，只有正确填妥才可以连上FTP站点服务器。选取新建目录后填入你预登陆的FTP站点名称，点击Add site后会出现一个填写栏。必须要求填的site label，可以胡乱写，而下面的Host address一定要填入站点的位置，这里可以填其域名或IP地址。什么？你不知道有什么FTP站点，推荐你去(home.hn.cninfo.net)，后面的User ID & Password一般不用填，只有一些会员制或地下的站点非要填不可，用户ID就填Anonymous，密码随便写个E-mail即可。然后转入Advanced选项，首先是Port，一般的FTP站默认值为21，国外也有用20的，其它选项填不填就无所谓了，如果是为传递个人主页，还可以在右边的Comments中写些注释。

当以上的信息填妥后，通过connect确认即正式进入CuteFTP的主界面。在窗口上部排列着一系列工具图标，这23个图标功能依次如下：

（一）Sit Manager(位置管理)，通过它可以直接显示前面的界面。

（二）Quick Connect(快速连接)，通过它可以迅速与预先设定的FTP站相连接。

（三）Disconnect(断开连接)，通过它可以立即与刚刚连接上的FTP站点断开。

（四）Reconnct(重新连接)，用它能把刚刚断开的连接重新连上。

（五）Sort by name(按照姓名排列)，此键与下面3个键性质类似，均是为了有效排列收集到的FTP站点文件。

（六）Sort by extension(按长度排序)。

（七）Sort by size(按大小排序)。

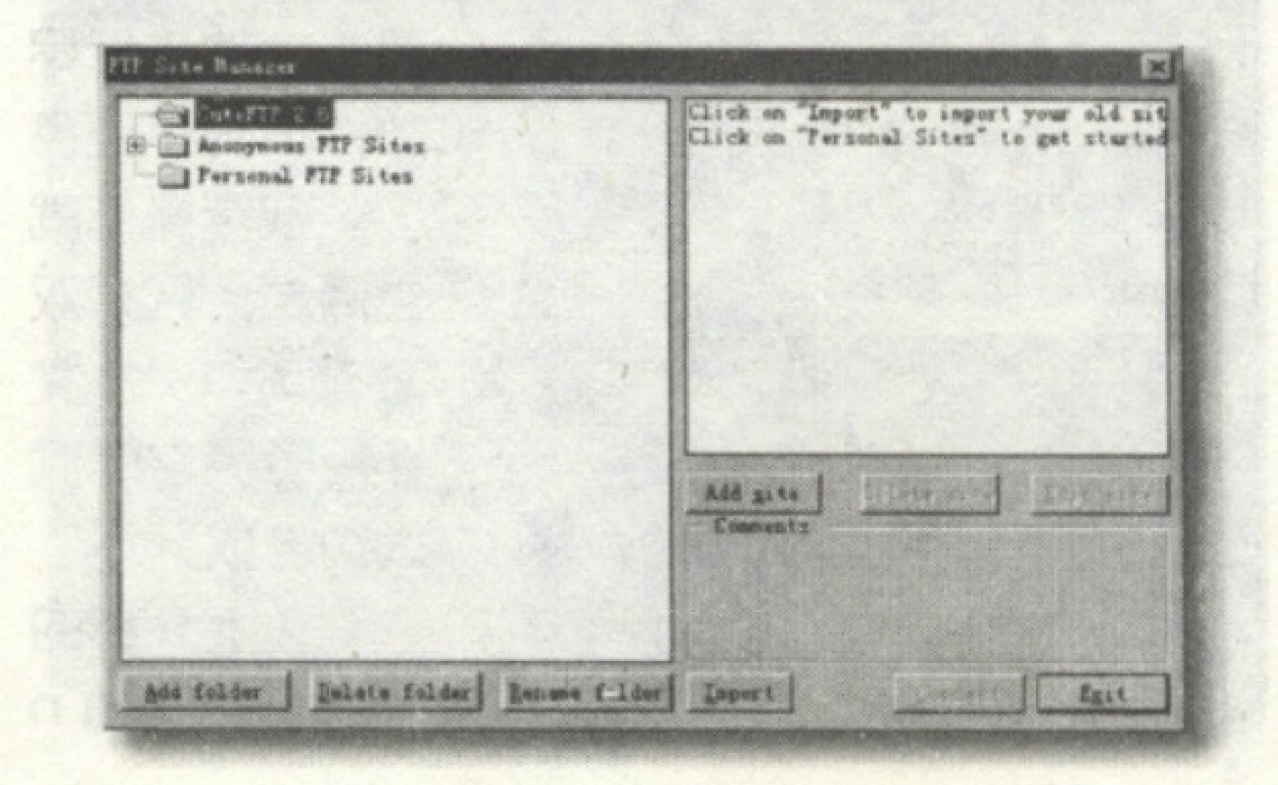
（八）Sort by date(按日期排序)。

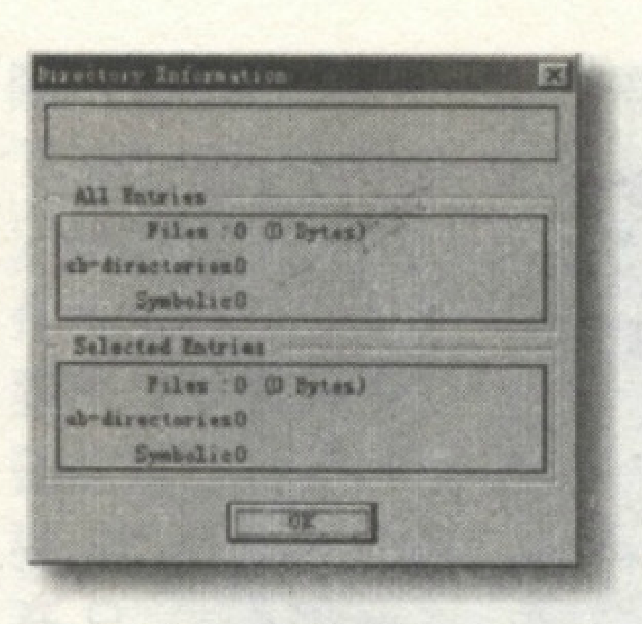
（九）Short directory listing(简短文件列表)，在此可以简要排列出文件的大概信息。

（十）Long directory listing(全长文件列表)。

（十一）Add to queue(增加队列)，用来填入队列中。

（十二）Remove from queue(移动队列)，用来改变列队的内容。





（十三）View(视图)，在此浏览视图内容。

（十四）execute(执行)，只针对可执行文件。

（十五）download(下载文件)，这是最常用的工具图标，只需确认即可开始下传文件。

（十六）upload(上传文件)，此项功能主要针对个人网站的上传。

（十七）Change directory(变换目录)，即用来改变目录结构。

（十八）Parent directory(回到原始目录)。

（十九）ASSII mode(assii模式)。

（二十）Binary mode(二进制模式)。

（二十一）Auto mode(自动模式)。

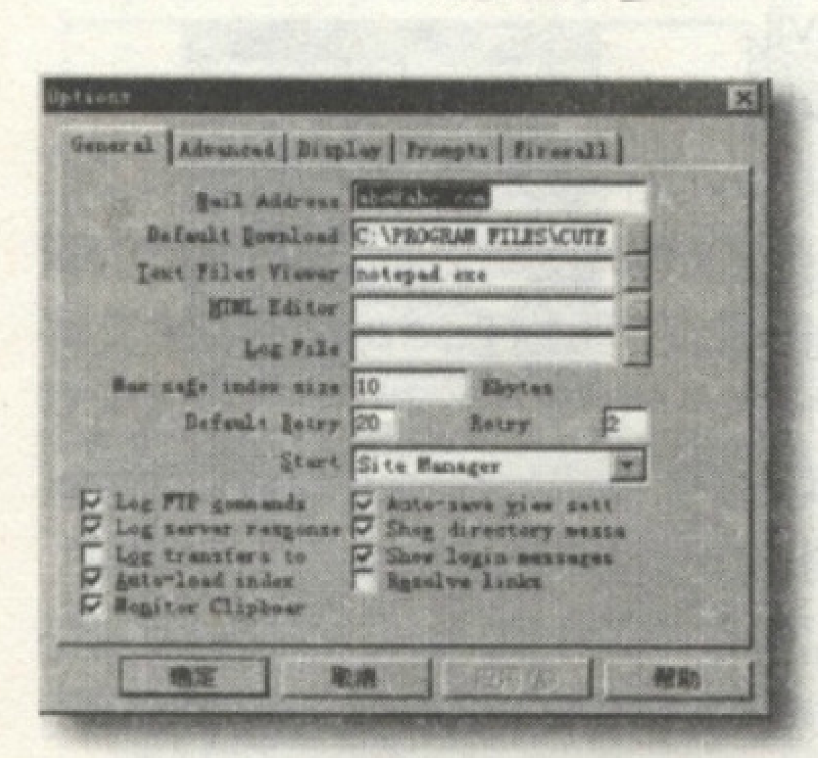
（二十二）Refresh(刷新目录)。

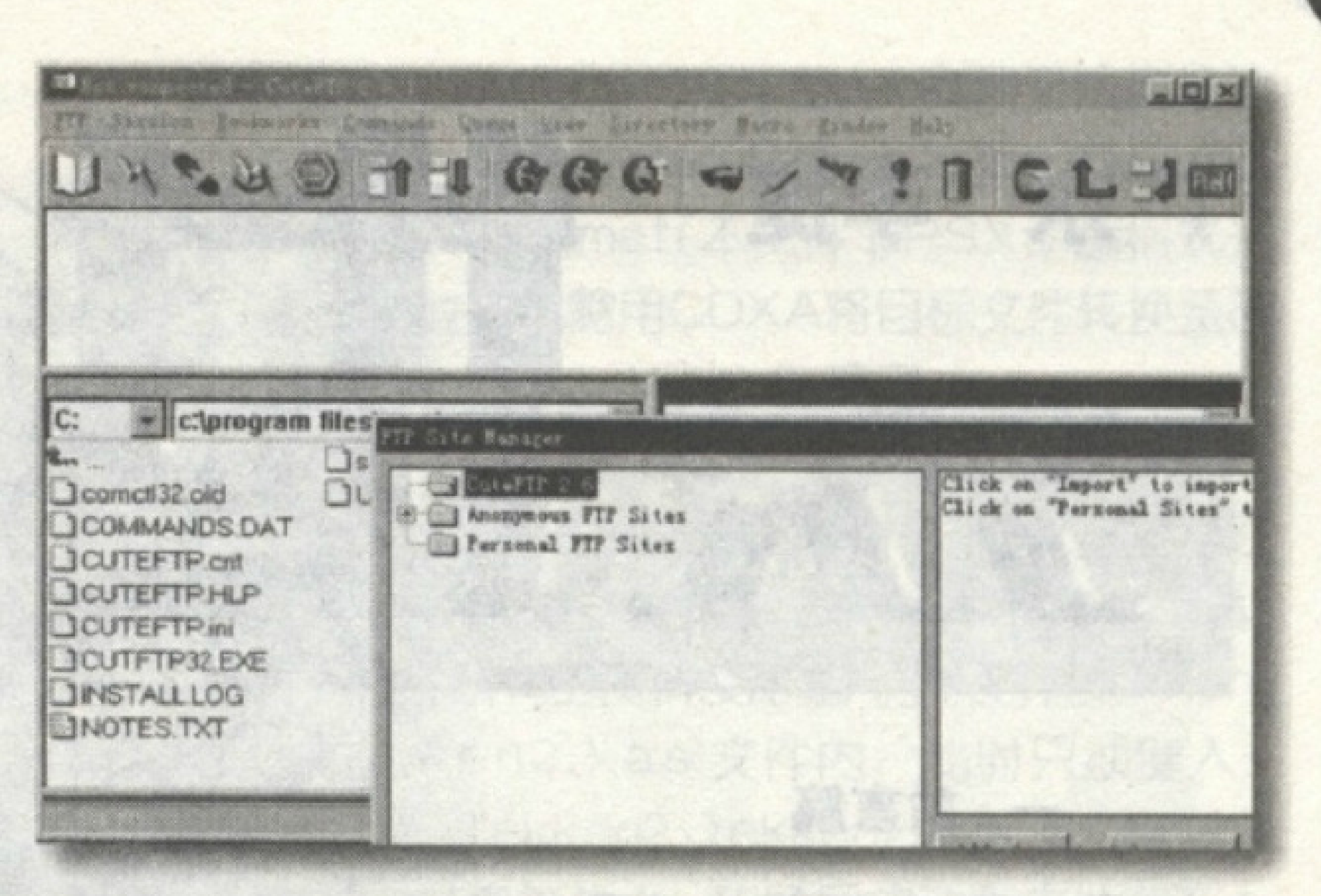
（二十三）Stop(停止)。

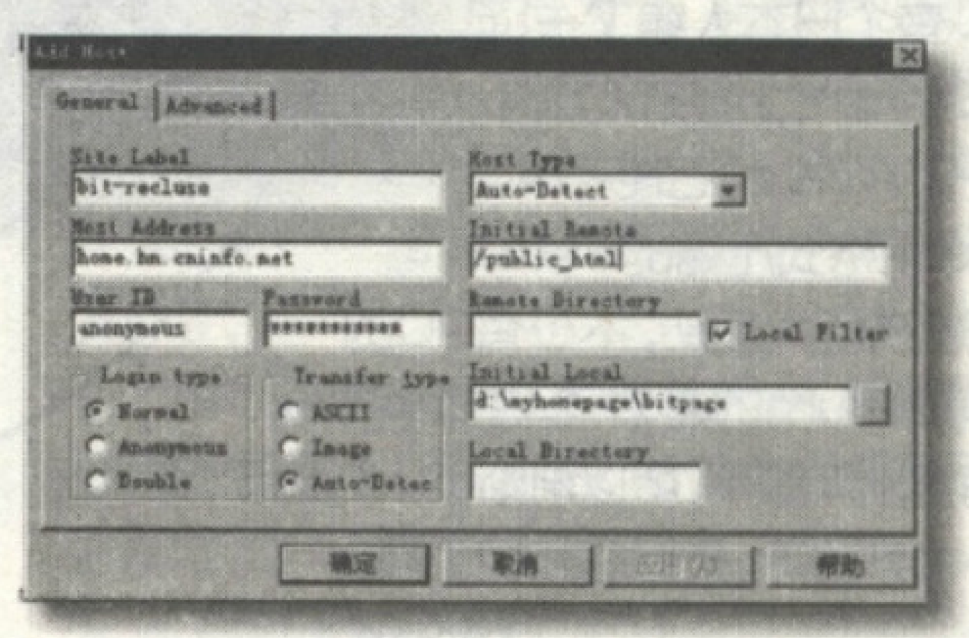
在工具图标下面的横向通栏是用来显示状态，通过它可以了解整个登录的步骤过程及文件的传输状态，并且当出现错误时可以及时提示。在下面则是硬盘和服务器的目录与文件。

二、实用与特性

CuteFTP能在众多FTP工具中脱颖而出就一定有它的独到之处。除了界面简单明了外，更重要的是CuteFTP在技术上有着许多独到之处。在2.5版的CuteFTP中，除了早先就支持的断点续传及多级管理外，更增加了上载断点续传功能，这很大程度上为网站站长上载个人主页提供了最可







靠的保障。另外新增的文件待传区也很有新意，这样可以将不同目录预备上传的文件加入到待传区中一起上传，可以最大限度地节省用户的上网时间。

除了这些看得见的功能外，2.5版还可以为你抢占服务器。当你与服务器相连时，如果若干时间未进行任何操作，服务器就会无情地将你从服务器处理的数据流中剔出，为了能以第一时间抢占服务器，就需要始终占据着服务器的一份资源，需要总使服务器认为你还在进行操作，为此CuteFTP新增自动发送间隔空指令的功能，从而使服务器始终与你保持亲密关系。

另一个有趣的功能是进行在线远程HTML编辑，这使得用户可以不必下载后离线编辑，待保存后再上传。只需在设置中填入HTML编辑器，在线修改后直接存盘即可。

其实，CuteFTP发展到今天已经是非常完善了，基本上FTP所需的功能均十分完备。与其它FTP软件相比，CuteFTP 2.5版还不到1兆，可谓麻雀虽小五脏俱全，堪称FTP工具软件中的魁首。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》第2期\NET\CUTFTP下。

次世代手册

CI SHI DAI SHOU CE

广东 李捷

一、前言篇

记得N年前，有个日本人编了一个在PC上观看Saturn(土星游戏机)动画的软件——CpkView，它能在PC上播放以Cinepack格式压缩的Saturn动画，当时真的造成巨大轰动，不少有PC的玩家都跑去抢购Saturn的游戏，但由于有Bug，而且作者又没有推出新版本，所以渐渐被人们忘了，取而代之的是有一大堆更新、更好的转换工具。

二、Saturn篇

(一) CpkView

CpkView是第一个在PC上观看Saturn动画的软件，它的配置要求很低，有486 DX2的机器，Windows 3.1再加Video For Win就OK了！在Win95下也可以正常运行，但在Win95 OSR2（俗称Win97）和以上版本的Windows下运行，动画的下半部分不能显示。其实问题很简单，因为Win95 OSR2的System目录下iccvid.dll文件版本太高，使CpkView不能正常运行，如果你喜欢怀旧的话，只需从旧版的Win95中拷一个版本为1.8.0.0的iccvid.dll代替即可。如果你不喜欢怀旧，那就该试试Cpkplay！

(二) Cpkplay

Cpkplay是CpkView的接班人，比起CpkView有了很大进步，用过CpkView的朋友应该记得，CpkView的原理是先将要播放的cpk文件的声音部分转化出来，再配合动画一起播放。这样一来速度慢，二来要大量硬盘空间做临时数据交换。而Cpkplay则可以直接播放，配合DirectDraw，在P100的机器就可以完美地播放cpk文件！Cpkplay是日本人编写的软件，幸好界面是英文的，用起来非常方便。但美中不足的是，Cpkplay的试用版只能播放cpk文件的一半，而且作者不提供注册。这是最大的遗憾。但不要紧，因为我们有Acpk2avi！



(三) Acpk2avi

将cpk文件转换成avi文件就定要用Acpk2avi了！Acpk2avi是一个需要在Win95的DOS环境下运行的软件，文件虽小但功能很强。它可以把Saturn的cpk文件转换成Windows格式的avi文件，也可以单单将cpk文件里的声音部分转换出来，制成Windows格式的wav文件，转换时还可以选帧(fps)和音质，真是无所不能！看到这里，也许你会问，是不是所有Saturn的动画都能用Cinepack格式压缩的呢？答案肯定为不，因为还有用TrueMotion编码压缩的Saturn动画！

(四) Tmplay

现在的Sartuan Game多数用TrueMotion编码来制作动画。Tmplay就是一个(也是唯一一个)播放这种编码的软件！用TrueMotion编码制作动画文件的后缀是avi，和Windows的avi文件一样！Komani早期的心跳系列就是用这种编码来压缩的！

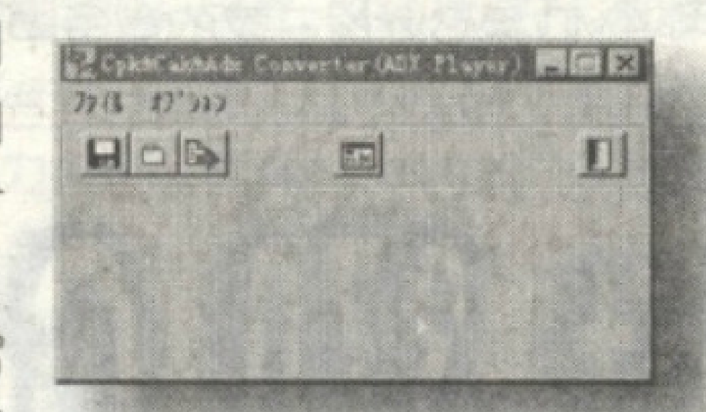
Tmplay的界面和Cpkplay一样（因为是同一作者

嘛），容易上手！Tmplay的试用版也只能播放一半，不过作者允许注册，你只要将1500日圆通过任何途径交到作者处，就可以完全领略在PC上观看Saturn动画的乐趣！



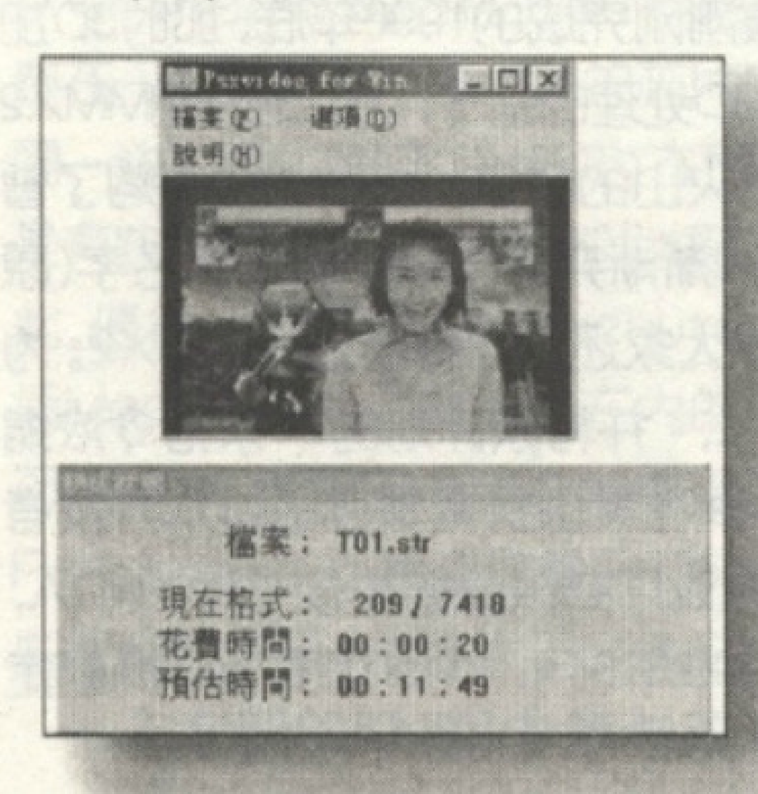
（五）CinePack

咦，怎么又回到Cinepack呢？不知是不是为了好记，这个工具就叫CinePack。它可以转换一些不常见的文件和一些特定的文件，而且经常推出新版本。如《樱大战2》SAKURA1目录下的ADVADX1.VCE、ADVADX2.VCE、ADVADX3.VCE三个文件和《基力之野望》根目录下的00000003.bin文件，就是需要用CinePack β 23版才可以转换的！CinePack还可以播放和转换Saturn的音频文件adx。虽然CinePack是日文软件，但幸好有图形按钮，用起来还算方便。



三、PlayStation篇

（一）PsxVideo



PsxVideo也是一个很有历史的软件，它仅比当时的CpkView晚了几个月，主要是用来转换PlayStation的str文件和mov文件。作为一个转换工具，PsxVideo的功能比较齐全，支持Windows的各种压缩格式，支持源文件的RGB值调整，与那些专业的动画制做工具一样，但这一切都是要付出昂贵的注册费才可以实现的，非注册版只能用几帧每秒的速度预览，而且没有声音，有什么用呢！值得注意的是，PsxVideo的压缩包里还有两个小工具。它们是CDXA和CDXAFind。

（二）CDXA和CDXAFind

有很多PlayStation CD中的str文件无法直接让PsxVideo转换，PsxVideo会给出“This file isn't PSX movie file format(本文件非PSX动画格式)”的错误信息，这时候就需用CDXA将目标文件转换至硬盘中，之后就可以让PsxVideo处理了。

如果在Playstation CD里根本找不到后缀是str或mov的文件，那就有可能是动画资料跟其它资料存在一个大文件内，此时就必须用到CDXAFind这个工具。例如《铁拳II》，它所有的资料及动画几乎都存在tekken2目录下的tekken2.xas文件内，此时只须键入：CDXAFIND f:\tekken2\tekken2.xas c:\tkmov（假设CD-ROM盘符为f:，转换后的动画文件存在c:tkmov的目录下），这样CDXAFIND会把tekken2.xas文件里的每段动画以tk000.str、tk001.str、tk002.str……的顺序为存成PsxVideo所能处理的str文件了。

呼！讲了这么久，都是要转换，想必硬盘小的朋友都望而生畏了吧。哈，不怕，咱有直接播放PlayStation动画的工具Psxplay。

（三）Psxplay



Psxplay可以直接播放Playstation的str文件和mov文件。因为PlayStation动画解码较复杂，Psxplay要在带有MMX技术的CPU和支持DirectDraw的显示卡上才可以完美播放。差点的机器可能要丢帧了。与Cpkplay、Tmplay同一作者，所以界面一流。

Psxplay的试用版也只能播放一半长度，当然，你也是只须1500日圆注册就可以用上它所有的功能。

四、结束篇

看来，在PlayStation模拟器尚未完善，Saturn模拟器未推出之前，这些工具是值得一试的。就算你有部PlayStation主机或Saturn主机，不用打爆机的就可以看完所有的动画，也够你乐的了！行动吧！以上介绍的所有工具都可以在我的主页http://www.zg169.net/~dboylee/下载！

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第4期BBX\下。

进入1999年，CPU市场也进入了一个新的阶段。对该市场较为了解的玩家都会预感到，今年将爆发可以说是CPU历史上最为惨烈的竞争。AMD产品的性能已经让Intel越来越不踏实，所以它要准备充足的人手来迎接AMD新一轮的挑战。首先露面的就是预定于今年第一季度上市的Katmai Pentium II与Socket 370 Celeron。下面就让我们看看它们的本事和所肩负的任务吧。

北京 赵效民



Katmai与Socket 370 Celeron（上）

一、Katmai对战K7，死保Intel的PC江山

自从AMD的K6上市以来，Intel就能从收入上感觉到一种潜在的危机。K6以极好的性价比，将Intel挤向了高端市场。虽然后者仍然统治着CPU王国，但K6的成功无疑使AMD积蓄了更多的“反抗”力量。事实上，在Intel、AMD与Cyrix三家的竞争中，Cyrix渐渐失利，但其丢失的市场并不是被Intel所占据而是被AMD抢走了，所以Intel一点便宜没占，反倒逐渐感到AMD所带来的压力。今年，AMD更是雄心壮志，准备冲出低端市场，凭借全新研制的可两个CPU协同工作的K7向高端市场进军（不过其主要目标仍是台式PC）。如果说K6系列还只是普普通通的装甲车，不用过分担心，那么K7则可能就是重型坦克了，至少从现有的技术资料看确是如此。对它，Intel又将如何应付呢？

1.Katmai传奇

有关Katmai的传说已经很久也很多了。其研究计划始于第一代MMX指令集刚刚完成的1996年底，那时3D加速技术正在兴起，从而让Intel开始重新评估MMX指令集，看看有没有必要加入针对3D处理的指令，这也是研制MMX2指令集的起因。而这次的研发代号就是Katmai，它是阿拉斯加（Alaska）的一座活火山的名字。后来AMD收购了曾经与Intel有授权协议的NexGen公司，取得了使用MMX指令集的合法权，从此Intel渐渐弃用了MMX2这个名字（原因一想便知），并在1998年将其改为KNI，意为Katmai New Instructions，不过大家还是习惯称之为MMX2。为了抢占先机，AMD在 1998年5月28日提前推出了集成3D Now! 指令集的K6-2，并将原计划的24条指令浓缩成21条，从而对Intel构成了不小的压力。但也就在同一时间（1998年5月中旬），Intel在美国长滩举办的游戏开发者会议（CGDC，Computer Game Developers Conference）上，向相关的游戏厂商以保密协议文件（NDA，Non Disclosure Agreement）的方式提供了Katmai以及KNI的技术资料。1998年8月，Intel正式与厂商确定了KNI指令结构与数量，并表示不再变动。1998年9月，Intel在加洲举办的Intel开发者论坛上（IDF，Intel Developer Forum）展示了最终的Katmai结构。1998年11月，Intel对外正式公布了Katmai工程样品（ES，Engineering Sample），从而可以让世人提前了解它的真面目。1999年1月11日，Intel又将Katmai更名为Pentium III（但本文仍用Katmai来表述），同时宣布在其内部加入全新概念的加密保安技术，如果一切顺利将于2月28日正式推出（当你读到本文时估计已经上市了）。

有人说，Katmai就是冲着K7来的，但事实并不是这样。K7在很



长一段时期内都是非常保密的，只是到了98年10月12日至16日举行的“98年微处理论坛”(Microprocess or Forum' 98）上才得以将详细的资料公开，而那时Katmai其实已经研制完毕了。在技术上，Katmai与现有的100MHz外频Deschutes Pentium II并没有本质的变化，类似K6-2与K6之间的关系。因此，Katmai是Intel按照原有计划的产物，并不象Celeron那样在明显感觉到低端市场的竞争后在短期内作出的反应。而且，以Katmai为基础的一系列后继产品计划也都在按部就班地进行。就这一点来说AMD打了一个漂亮的偷袭，其先进的设计是Intel所没有想到的。但是，仗还是要打，即使明知前途险峻也得上，Katmai就是在这种形势下推向市场的，它担负着短期内力拼K7，死保Intel台式PC市场的重大使命。

2.Katmai的外观

Intel所公布的Katmai工程样品与Pentium II几乎一模一样，还是使用单边接触盒式封装(SECC, Single Edge Contact Cartridge)并带有一个相同的散热片，只有从CPU顶部的产品型号上才能看出它们的差别，其在第二行上写有80524PY400512的字样。我们知道，Klamath Pentium II的编号为80522，Deschutes Pentium II的编号为80523，而Katmai Pentium II的编号就是80524了。至于400就是这枚测试样品的主频，等到正式推出时将从450MHz起步，之后以50MHz为一级发展。在400后面的512则代表L2 Cache的容量。从CPU电路板的结构上看，L2 Cache并没有与CPU做在一起而仍是一颗单独的芯片(与CPU核心芯片焊在同一边)，因此我们可以断定它还是主频半速型缓存而不是有些人所说的是主频同速型缓存，从成本上考虑也应如此。值得一提的是，从Deschutes Pentium II开始、包括Mendocino Celeron在内的Pentium II处理器，都可对4Gb容量的内存进行缓存操作（老的Klamath Pentium II的可缓存容量只有512M)，所以不要听信一些经销商关于“内存大于512M没用”的说法。

3.全新的KNI指令集与改进后的内部结构

与K6-2一样，其相对于以前的Pentium II最大不同之处在于集成了Intel最新研制的Katmai新指令（即Katmai New Instruction)。而且，为了有效地执行KNI，Intel还有针对性地重新调整了Katmai的内部结构。

KNI在原有的MMX基础上新增了70条指令，其中包括：1.加快3D图像前期几何结构生成与MPEG-2、AC-3等视频、音频数据处理速度的浮点运算指令，这也是KNI的主要部分加速 2.加强MMX整数运算的指令；3.Cache (L1+L2) 与内存之间的高效管理指令，配合Intel新开发的内存串流结构（MSA，Memory Streaming Architecture)，它可以将处理过程中各阶段资料的读取与写入操作加以集结排列，按需要决定是否直接写入L1 Cache，或将不再使用的资料迅速直接写回内存而不经过L2 Cache，从而更进一步将内存的频宽发挥至极限并保证了Cache的利用率。这70条指令与3D Now! 完全不兼容，它们同原有的MMX指令(57条)加在一起，使Katmai处理器一共具有127条预设指令。就这一点来说，比K7 (3D Now! 与MMX一共78条）要先进许多。

与K6-2只加指令而没有更改内部结构不同，Katmai在原有的MMX单指令多数据执行模式(SIMD, Single Instruction Multiple Data) 的基础上，增加了针对KNI浮点指令的SIMD执行模式，并重新定义了8个128位寄存器，让KNI可以独立运行，这样做的好处是十分明显的。

原先的MMX指令由于与x87 FPU (Floating-point Process Unit，浮点处理单元）共用8个80位寄存器(MMX只能使用其中的64位)，所以不能同时进行MMX与浮点运算操作。K6-2也是如此，x87 FPU、MMX与3D Now! 共用同一组寄存器，只不过在3D Now! 中加入了一条FEMMS指令，用于加速MMX运算(即执行MMX指令)与浮点运算(即执行3D Now! 与x87浮点运算指令)状态的切换，但肯定仍有延迟存在。因此，Intel为了保证KNI的执行效率定义了新的KNI寄存器。与此同时，还在原来用于MMX运算的Port 0与Port 1执行单元中都加入了KNI FPU，这样可以让Katmai在一个运算周期内可同时处理两个KNI浮点运算指令与一个x87浮点运算指令或两个MMX指令。由于KNI的寄存器是128位，可容纳4个符合IEEE 754标准的32位单精度浮点数(SPFP, Single Precision FP)，因此配合两个KNI执行单元与SIMD可以在一个时钟周期内进行8项浮点运算。而K6-2由于只使用原有的64位寄存器，虽然同样具有两个执行单元与SIMD模式，但一个时钟周期内最多只可进行4项32位单精度浮点运算，相比之下Katmai处于明显优势。另外，为了全面配合KNI的使用，Intel除了赋予Port 0与Port 1执行单元新的功能外，还在Port 2载入单元和Port 3.Port 4存储单元中分别加入了KNI Load与KNI Store功能，从而将KNI完全融入处理器之中。可是，虽然这些改动大大提高了KNI的运行效率但也付出了相应的代价，因为新增加了寄存器，所以必须要使用支持KNI寄存器Load/

Store功能的操作系统，否则将会造成KNI指令的丢失而发挥不了KNI指令的作用。

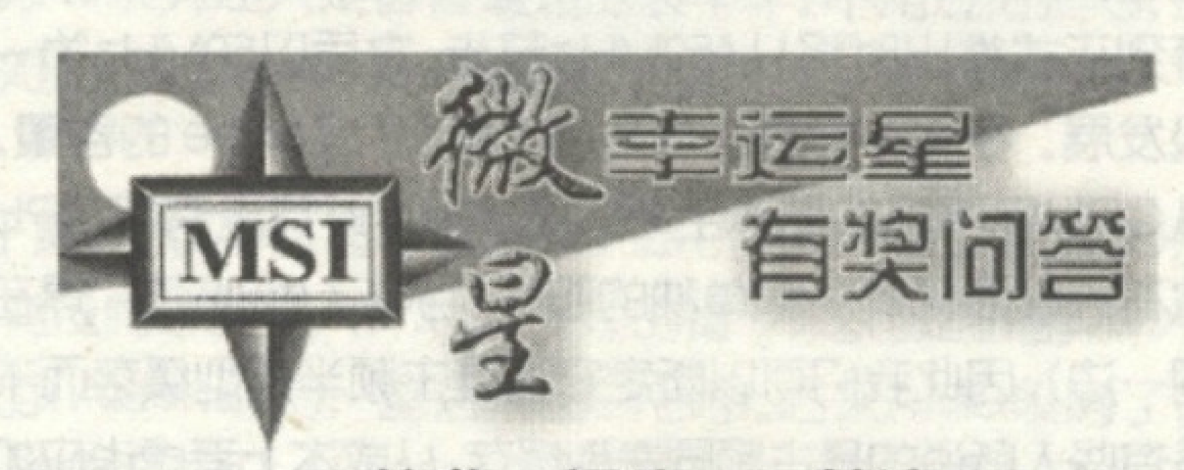
从以上可以看出，Katmai的内部变化还是比较大的。我认为，新增加的8个全新寄存器是这些改动当中的点睛之作，即使需要新的操作系统的配合，它所带来的性能上的提升也是非常诱人的。可以肯定的是，如果外围条件到位（比如操作系统、软件与3D API），Katmai的KNI表现绝对要好于K6-2的3D Now！。至于K7，我们还不清楚会不会采用新的执行结构与模式，如果仍沿用K6-2的设计，那肯定没有任何优势可言。

到本文截稿时（99年1月下旬）为止，我们还不知道哪个现行的操作系统可以管理Katmai的KNI寄存器。不过，对于业界能否接纳KNI，Intel依仗着自身的地位也没有表示担心，似乎一切都有把握。在Katmai正式上市的同时，Intel会推出相应的Windows 9x的升级文件。另外，微软也已表示将在Windows 2000（原Windows NT 5.0）全面支持Katami。最晚到今年第二季度，为KNI而专门优化的Direct X（预计版本为7.0）也会面世。而且，目前大部分显示卡厂商对KNI也表示出极大的兴趣，看来到时在自己的产品中对KNI进行优化是可以肯定的了。如此看来，3D Now！将面临巨大挑战。也许最终的情况就象当初Intel推出MMX一样，其他公司会向兼容KNI的方向发展，对此就让事实来说话吧。

4.有争议的加密保安技术

除了KNI与新增加的寄存器之外，Katmai的另一个引人注目的地方就是Intel在其内部首次使用的加密保安技术（Encryption）。这种技术被视为美国国防机密技术，目前仍受到出口管制。Intel采用的是一种类似于电子印花（ES，Electronic Stamp）的技术，其核心是在CPU内部固化一个唯一的认证密码，即处理器序列号（PSN，Processor Serial Number）配合全新的密码认证功能（又称序列号管理功能SNC，Serial Number Control）来辨认使用者的合法身份，也就是说该密码是合法用户的ID。Intel表示，在Katmai之后的产品中也将使用这一技术。

这个加密保安技术的好处可以在很多方面体现出来。比如按照设计，用户在进行网上交易时，处理器会将资料通过SNC进行核对，从而为电子商务活动提供安全保障。而这唯一的ID密码也相当于汽车底盘的编号，如果有人用偷来的电脑上网，就很容易查出。若将软件与PNS相联系，那么就可以有效杜绝非法拷贝。另外，内部固化的PNS也能在很大程度上打击处理器的Remarked活动，通过检查PNS即可分辨出CPU的真伪。不过，虽然不少公司都双手赞成这个设计但也遭到了很多人的非议，因为当用户在进行网上交易或浏览网页的同时可能会因留下记录而暴露自己的PNS，进而被一些不法商人或黑客所利用，随之而来的可能就是大量的垃圾E-Mail或黑客的攻击。目前，已有不少黑客组织都声称要破解SNC并不困难。因此，不少用户和一些提倡个人自由、保护个人稳私的组织都强烈建议Intel改进设计，而且还因此惊动了美国国会的众议院议员爱德华·马基。后者亲自给Intel总裁巴瑞特去信，要求重新考虑这一设计，以求在商业活动与个人稳私之间保持平衡。1999年1月25日，Intel正式宣布将改进这一设计，用户在买回PC时，机内CPU的SNC是处于休止状态，用户如果需要该功能可以很方便地将其启动，若想永久删除这一功能，Intel将免费提供相应的软件。Intel希望这一新的设计能让大家都感到满意，可是一些组织仍认为只要CPU内部有这个东东，就永远不会放心，因为网站会用在人口加设PSN识别命令的方法逼迫用户开启SNC，而且黑客高手也会在遥控的状态下"帮"用户开启SNC。到本文完稿时，这场争论仍在激烈地进行，双方没有达成进一步的协议，而这很可能会影响到Katmai的上市日期。因为不少有影响力的组织都要求Intel回收已向PC厂商发货的Katmai芯片，并且已向美国联邦贸易委员会申请这一要求。



一等奖 福建 王慧清

二等奖 江苏 杨振东 新疆 郭志强

三等奖 北京 田力 山东 沙恩玉 甘肃 韦胜强

上期问题答案

1. 信噪比、总谐波失真、频率响应。
2. 创新Sound Blaster AWE PCI 64、创新Sound Blaster AWE PCI 128、创新Sound Blaster AWE LIVE！、帝盟Sonic Impact S90 、帝盟Monster Sound M80。(答其它PCI声卡也可)
3. 略。

热线电话:62576192 67150984转203

地址:北京市和平门邮局3056信箱

邮编:100051

本活动由微星科技股份有限公司赞助



本季度装机指南

北京　庞大、局长　　广东　李捷

经常玩电脑的朋友可能会有这样的感觉，电脑配件的更新速度太快了，刚买了没有几个月的电脑就落后于潮流了。按照计算机行业的摩尔定律，每十八个月，性能提高一倍，价格降低为原来的一半。本次的"装机指南"延续上次的结构，还将分成三部分：

1.针对预算不宽裕、以文字处理、播放VCD等各种应用为主的大众级用户。

2.针对预算较宽裕、以图形处理、游戏等各种应用为主的豪华级用户。

3.针对预算很宽裕、对电脑的稳定性、速度等有高度要求的发烧级用户。随着电脑用途的不断拓展，现在对电脑性能有特殊要求的用户不在少数，比如对视频或音频处理工作站、服务器等来说，如何有效地提高电脑性能则更为重要。

一、中央处理器

(一) 大众级

虽然Intel已经退出了Socket 7市场，但AMD和Cyrix的产品以低廉的价格和不错的性能支撑着Super 7市场。Cyrix的M2 300（450元）和AMD的K6-2 300（650元）基于价格和性能考虑都是不错的选择。不过如果考虑将来升级为Pentium II，最好选择赛扬300A（750元）。

(二) 豪华级

半年来，Intel的价格迅速下滑，Pentium II已经成为电脑的标准配置，豪华级用户可以考虑买一块Pentium II 350（1900元）。

(三) 发烧级

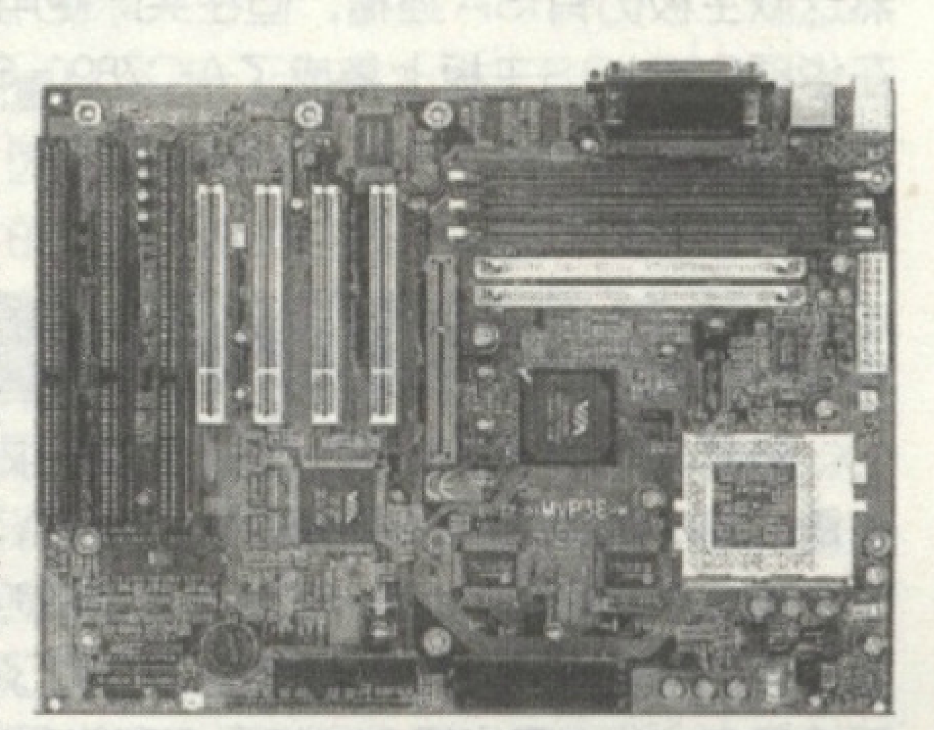
对于发烧级使用的服务器，由于运算速度要求高，就要采用更高主频的处理器，甚至是专用处理器，比如现在很多服务器使用的就是Intel 专为服务器设计的至强(Xeon)或是DEC的Alpha。不过基于价格方面的考虑，个人不可能使用象Xeon或是Alpha这样的CPU。一个Xeon要大约一万元，对应的主板价位也很高，这样的服务器绝对不是三、四万元钱可以购得的，Xeon应该是企业级服务器使用的CPU。至于Alpha，由于自成一套体系，和大家平时所接触的PC机有很大的差距，所以不在考虑范围之内。

作为服务器，最重要的是它的并行处理能力，为了提高并行处理能力，需要采用两个CPU，在这方面Windows NT对于两个CPU进行了优化处理，可以提高并行处理能力，所以发烧级可以选择用双Pentium II 400的CPU(3500元×2)。

二、主板

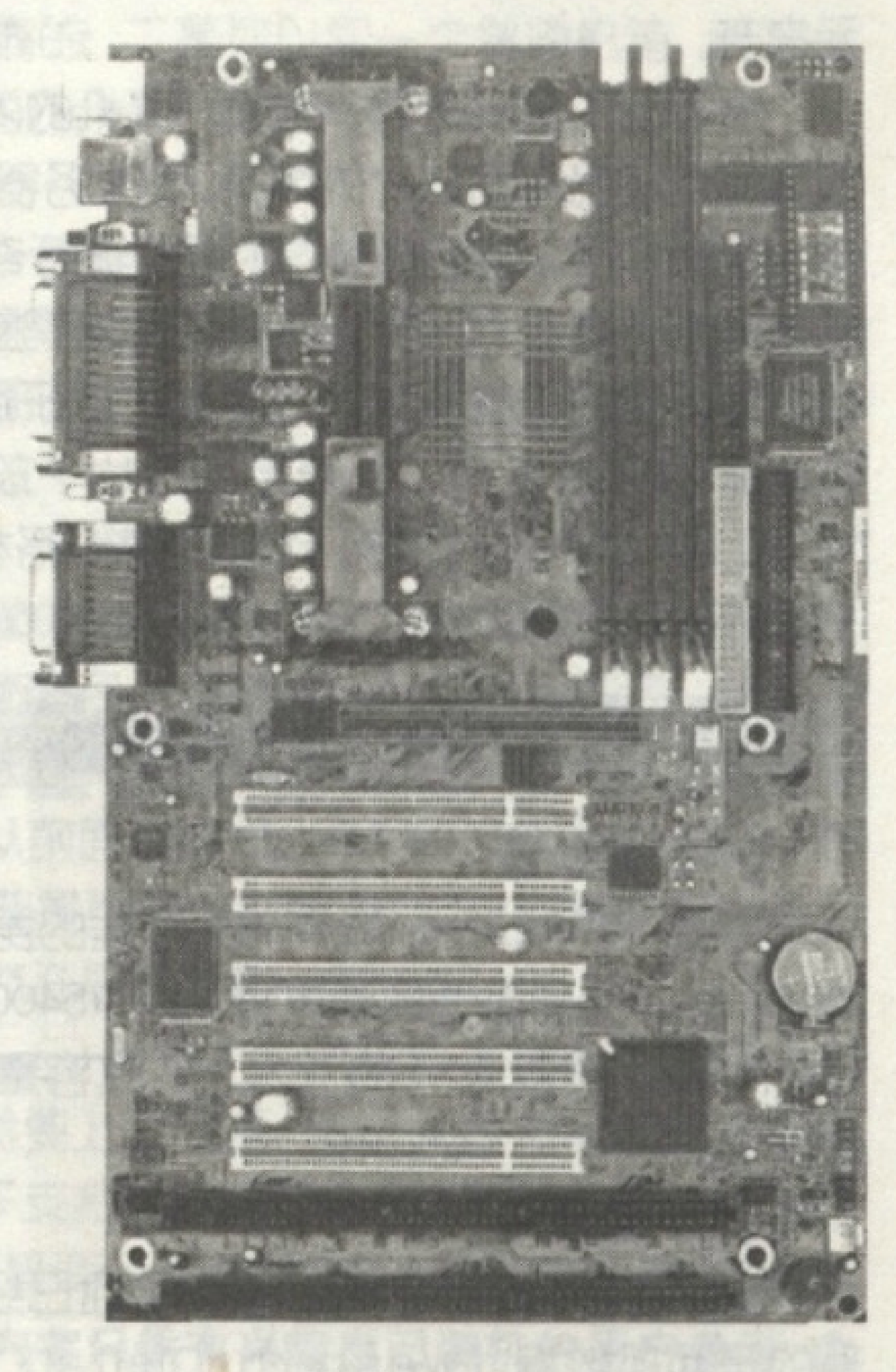
(一) 大众级

支持K6-2、M2等CPU的Super 7主板种类相当多，性能上差异不是很大，可以考虑使用VIA MVP3、SiS 530、ALI Aladdin V等芯片的微星MS-5184、磐英MVP3M-E等主板，价格会在1000元左右。要注意的是主板除了支持100MHz外频和AGP 2X外，最好有5个以上的PCI插槽。

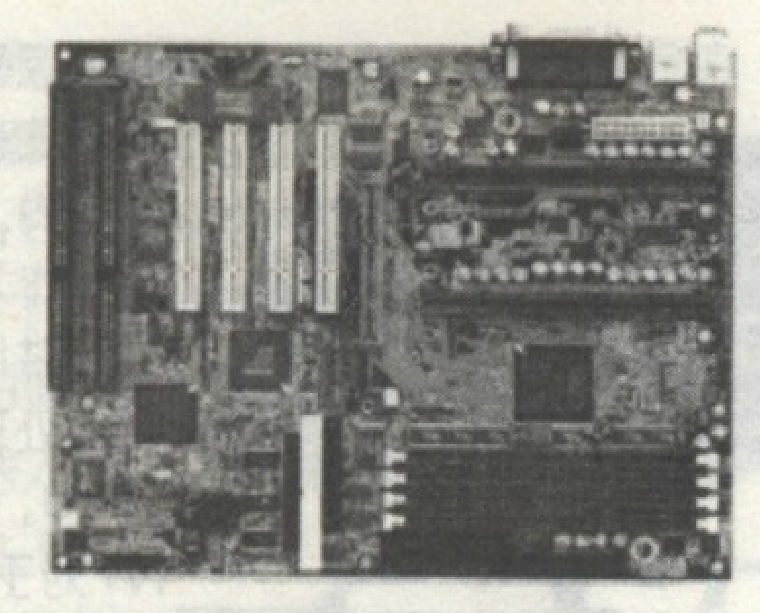

磐英MVP3M-E主板

(二) 豪华级

使用Intel 82443BX芯片的微星MS-6163主板虽然稍贵一点，但其超频能力之强是最佳的选择。它支持多种主频和电压，用户可以从中选择最适合自己的搭配。而且它还具备USB接


微星MS-6163主板

口，能支持高达768兆的内存，并内置了一块创新ES1373声卡。


华硕P2B-DS主板

（三）发烧级

既然发烧级的服务器使用了双CPU，就要找一个支持双CPU的主板。作为服务器，选择配件的首要原则是稳定性，可以选择价格适中、做工精良的华硕P2B-DS主板（5300元）。这块主板使用了DIB和100MHz FSB的标准，可发挥双CPU的强大功能。

作为真正的服务器，如何提高总线的效率是一个很棘手的问题。在PC98规范中，推荐不再使用ISA总线，在PC99规范中，进一步明确提出主板上不再有ISA插槽，虽然这款主板仍有ISA插槽，但在实际使用时应避免使用。在华硕P2B-DS主板上集成了AIC7890 SCSI控制芯片，支持Wide Ultra2 SCSI（LVD）80兆/秒的传输速率，可以省去SCSI卡。

三、内存

随着CPU性能的提升，对内存的要求也不断提高，特别是100MHz的CPU。如果将Celeron 300A超频，很大一部分CPU超不上去，这并不是CPU本身的问题，而是内存不能在100MHz下稳定工作。为了升级和稳定性，无论是大众级、豪华级、发烧级，都应该选择符合PC100的SDRAM内存。128兆一条的168线PC100内存为1600元左右。

服务器应使用不同于普通PC机的内存，普通PC机使用的是双面每面八片的内存，而服务器使用的是双面每面九片的内存，多出来的一个用于进行奇偶校验，这样的内存通常称为ECC内存。进行奇偶校验对于系统的稳定和数据传输的正确性有很大好处。对于这样高档的内存，可选择的余地不大，所使用的芯片一般为三星、三菱、NEC、Kingston、TI等。这种内存价格相当昂贵，128兆一条的168线PC100 ECC内存为2400元左右。

四、硬盘驱动器

（一）大众级

当前，使用Ultra DMA 33标准的昆腾、希捷、迈拓、IBM等品牌的硬盘表现都不错，其中5400转/分的昆腾火球7代6.4G硬盘为1500元左右，其容量足够大众级用户使用了。

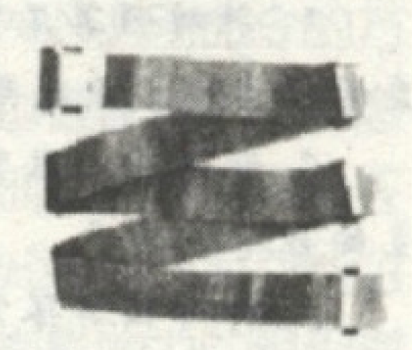
（二）豪华级

使用Ultra DMA 66标准的硬盘已经面市了。最先出现的是西部数据（Western Digital）的WD Caviar AC14300、AC26400 、AC28400、AC310200和AC313000硬盘，昆腾使用Ultra DMA 66标准的7200转/分PlusKA也即将推出。这些硬盘采用PIO4、DMA2模式，同时支持Ultra DMA 33和Ultra DMA 66标准，可以达到66兆/秒的传输率。不过Ultra DMA 66模式要使用80线的硬盘接口，支持这种标准的主板还不多，现在只有丽台WinFast 5300等很少几种。Ultra DMA 66硬盘也可以使用Ultra DMA 33的40线硬盘接口，不过性能弱了一些。

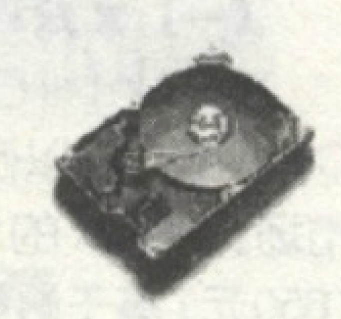
（三）发烧级

IDE设备之间的连接是串联关系，设备不管有多少，用的都是同一个通道，设备之间彼此相关，设备接得多了，彼此之间还有干扰。SCSI设备则是并联的关系，设备与设备之间彼此无关，不会相互干扰。而且SCSI设备在一台电脑中最多可以有16个，除去主板上的SCSI控制卡用去一个以外，其余15个都可用于外接设备。

与IDE技术一样，SCSI技术也在不断地推陈出新，速度一倍又一倍地提高：其中Wide Ultra2 SCSI（LVD）的应用领域是PC Server和高性能PC机。这个LVD的全称是Low Voltage Differential（低电压差动），它使得80兆SCSI成了可能，并且使得SCSI连接线的长度增长到12米。在LVD中为了解决信号传输衰减的问题，采用双绞线作为传输介质，而非一般的扁平灰色排线。


华硕主板提供的80兆硬盘线

华硕P2B-DS主板的Wide Ultra 2 SCSI（LVD）接口虽然可以有80兆/秒的传输速率，但还需要使用Wide Ultra 2 SCSI（LVD）的硬盘才能实现。9.1G的昆腾Viking II硬盘（5200元）转数高达7200转，在界面上提供Ultra2 SCSI（LVD）的80兆/秒的峰值速率，内部传输速率达170兆/秒，持续传输速率不低于13.5兆/秒，这样的性能对于一般的应用是没有问题的，如果配置RAID系统，可使持续数据流达到27兆/秒，甚至可以用作视频服务器。


昆腾Viking II硬盘

五、光盘驱动器

（一）大众级

光驱的识盘率等性能可谓千差万别，建议选择华硕、明基等型号的40倍速、48倍速光驱，价格为600元左右。

（二）豪华级

如果预算不多，豪华级可以和大众级一样使用普通的IDE光驱。不过现在的DVD驱动器价格下降了很多，2倍速的DVD驱动器在1200元左右，由于DVD的精度较普通CD-ROM为高，其识盘率自然也好得多，所以可以选择DVD-ROM来代替普通的CD-ROM。

（三）发烧级

如果使用了SCSI硬盘，当然最好选择SCSI光驱，因为IDE/EIDE接口的光驱对总线占用较大，市场上现在比较常见的是SONY、松下等日本厂商的SCSI光驱，速度一般都是24倍速，在价格方面比IDE/EIDE的光驱贵一倍左右，售价为1100元左右。

六、显示卡

(一) 大众级

大众级的用户可以选择使用S3 Savage3D、Intel i740等芯片的显示卡，例如华硕的AGP-V3100 TV/M、Dimond G460等。这类显卡在2D和3D方面均有不错的速度，不过性能并不高，特别是在3D游戏方面无法像Voodoo2一样流畅。另外，Savage3D在DVD硬解压方面有不错的支持，它内建了动态补偿（Motion Compensation）的DVD解压线路，可以完成60%的解压运算，剩余40%则留给CPU处理，批型号为390的Savage3D芯片更可以实现DVD视频输出。

(二) 豪华级

豪华级用户可以选择使用Voodoo Banshee芯片的创新Graphics Blaster Banshee显示卡（1200元）。这块显示卡具有不次于Voodoo2的3D处理能力，而且在2D方面也有不错的表现。

(三) 发烧级

发烧级用户可以选择使用Riva TNT、MGA-G200芯片的显示卡，例如创新Graphic Blaster Riva TNT、Millennium G200等。这些显示卡在2D和3D性能方面均有强大的性能，如果嫌它们对3D游戏支持得不好，还可以再配上一、两块Voodoo2加速卡。

七、显示器

(一) 大众级

为了和显示卡搭配，显示器至少要15英寸，价格2000元左右。

(二) 豪华级

为了适应现在高分辨率的游戏和图形软件，可以考虑17英寸的显示器，推荐采用SONY、NEC、MAG、VIEWSONIC、SAMSUNG等名牌产品，价格在4000——5000元左右。

(三) 发烧级

如果您需要使用图形工作站，那就要选择21英寸显示器了，这个级别的价格在10000元以上。

八、声卡

(一) 大众级

从价格和性能考虑，350元左右的Diamond Sonic Impact S70是非常好的选择，它不仅使用64复音硬波表，而且支持A3D标准。

(二) 豪华级

Sound Blaster Live! Value（1200元）比Sound Blaster Live! 只少了一块数字I/O卡和一些专业软件，在性能上并没有缩水。Sound Blaster Live! 的EAX和四声道输出是该卡的最大卖点，配合Desktop Theater 4.1音箱可以创造出拟真度极高的声音效果。

(三) 发烧级

Sound Blaster Live!（1900元）所带的数字I/O卡主要应用于音频工作站，而它提供的软件更能提供以往只有在专业录制室中才能提供的功能，如果用户对处理声音方面有很高的要求，可以选择这个版本。

九、其它设备

电脑的其它部分就是一些小部件了，例如软驱、鼠标、键盘等，并没有什么特别之处。不过，如果您要求一定性能的话，机箱、网卡等部件还是有选择的余地的。

(一) 电源

两年前，配置一台PC机时，机箱与电源是不需要费心考虑的问题，因为似乎是个机箱与电源就可以。然而随着PC各种部件的发展，这样的日子似乎不再有了，机箱和电源都成了必须专门考虑的问题。

市场上流通的很多低档机箱的电源很多都不过关，说是250瓦的电源，实际在满负荷工作时的有效供电连200瓦都达不到，而现在的PC机里面带两个硬盘、插四到五块卡是很正常的事情，再加上Pentium II的巨大功耗……基于以上的考虑，我们在配置自己的PC机时一般通行的做法有二：一是买一套高品质的机箱+电源，比如保利得机箱+保利得电源、佳利机箱+佳利电源，保证机箱与电源系统是绝对可靠的；二是可以买一个普通机箱，再配一个好电源，一般加几十到一百块钱就可以了。

(二) 机箱

机箱和电源一般是一起考虑的，比如扩展性问题。要扩充硬盘，第一要有足够的电源供电，第二要有足够的机箱空间让你去放那么多的硬盘。在机箱方面，需要考虑的问题主要有以下三个：

1. 扩展空间——主要是为了硬盘扩展而用。

2. 散热——服务器机箱在散热方面都有专门设计，比如在侧面板上有散热孔，里面提供N个风扇架子，并且仔细观察你会发现它的气流也是精心设计的，保证整体气流的一致，一般是从前面板吸气，从后面电源部分流出，而侧面的散热孔主要是给硬盘散热用（相应位置都有风扇），并且前面板的吸气孔后面都衬有防尘网。

3. 双电源——一般的PC机箱只提供一个电源的空间，单服务器既然要上双电源，就必须要能够支持双电源的机箱才行，对于支持双电源的机箱，都提供两块电源背板，在安装一个或是两个电源时安装相应的背板就可以了。

本文介绍的内容只供有兴趣自己装机的用户参考，由于硬件产品价格波动较大，实际售价会有所变化。

互联网络首次研究

茶族 董超

系列四



终于拖着疲惫的身体回到家里，已经是深夜1:20，建网的活儿真不好干哪！“呼……”总算可以舒舒服服的睡个觉了，真棒……“哎呀不行！《首次研究系列》的稿子还没写完呢！编辑大哥怒吼的声音似乎又响了起来：“这礼拜你再不把稿子交来的话……”，没办法，只好把做个好梦的念头丢一边去了。OK，挑灯夜战，哎哎，我写！我写！！

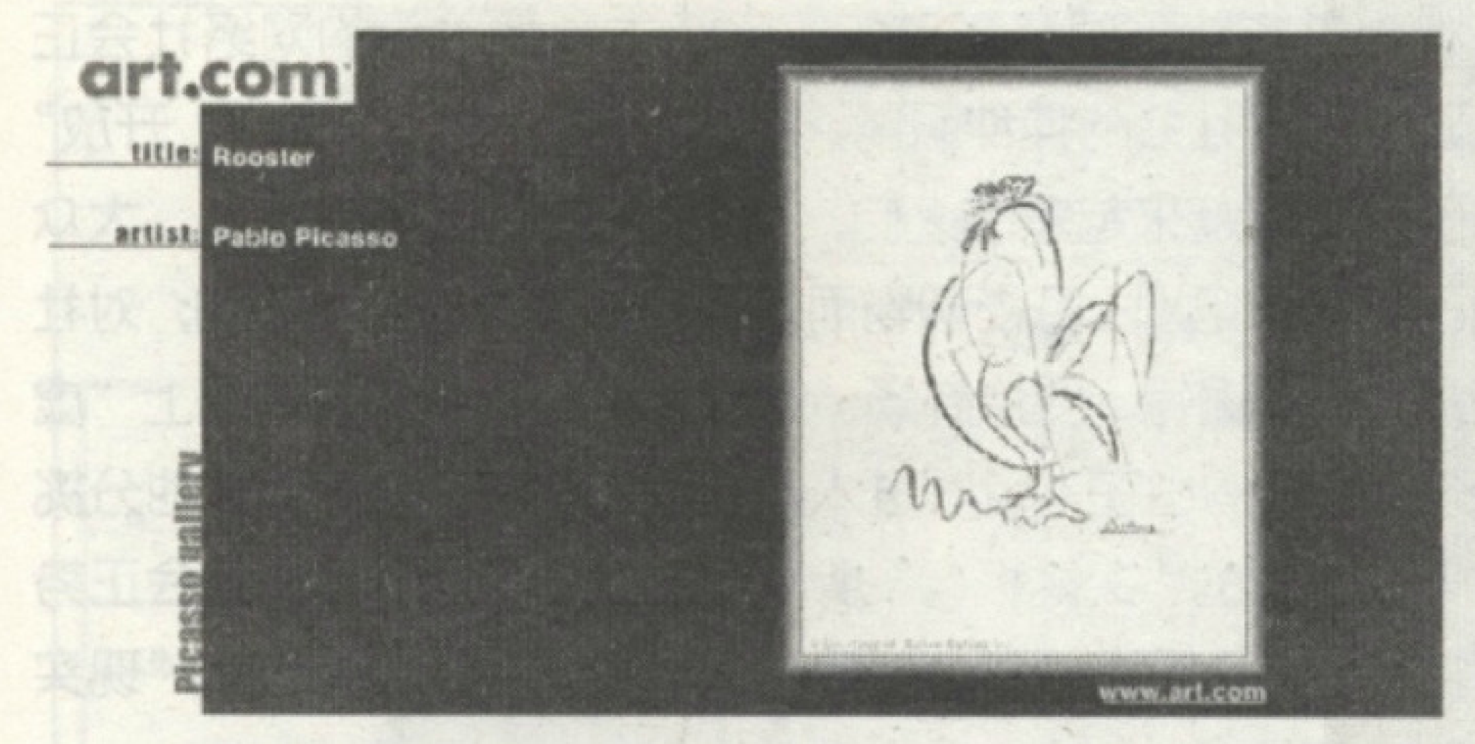
通常我们通过ISP的拨号服务入网，都要先干点什么呢？一是硬件准备，买计算机（或请朋友帮着攒一台，我就大概齐攒了好几百台，应该说这是一条少花钱多办事的捷径），申请电话线、买猫，再把它们联起来。硬件备齐之后是软件工程，装MODEM驱动程序，装拨号网络（包括拨号网络适配器），装TCP/IP协议，再设置到ISP的拨号连接，最后还要进行连接测试和优化。我想是个新上网的人都会被这一套零碎吓坏了，想当初我就费了老大的劲。

不过，今天在这儿唱的却正好是反调，实际上入网步骤已经大大简化了（因为ISP网管们已先期做了大部分工作）。互联网络中计算机之间要做到顺利通信，其网络环境要远比我们看到的复杂。当然，并不说要把上网过程复杂化（谁敢呀？），随着互联网络的普及和电脑智能程度的提高，将来的PC肯定是那种“鼠标一点，直接上网”的傻瓜机，说不定咱们还能指望科幻小说里那种虚拟现实环境的联网体验呢。不过话说回来，我们的目标可不是当能上网的傻瓜就满足了，我们要做网络高手高手高高手！！（哎呀！谁踢我？）所以弄清一台计算机从单机变为网络上一台主机（例如我们的PC机拨号入网）的实际过程，还是很有必要的。

计算机要成为INTERNET上一台主机，首先并且最重要的就是要具备一个全网范围内合法且唯一的IP地址，这句话又长又别扭，不过事实如此，那么当拨号入网的时候IP地址是如何指定的呢？当然由于互联网络中主机的平等性，一台计算机可以给自己任意设定一个IP，譬如202.96.44.235（大众软件站点），象我就特乐意叫施瓦辛格一样，但万千影迷（我也是一个）说起阿诺的时候又有谁会认为是指我呢？同样地，网络中202.96.44.235指向的当然是大众软件的站址，只怕没有一台主机会去理会这台自作多情的计算机。

解决上网主机取得IP地址的问题，显得专业了点，解决互联网络IP地址分配问题，需要两个条件，首先，是要有一个全网络范围内IP地址分配机构（ISOC及其下属机构），由它制定分配IP地址策略。这一点倒不难做到，要不这么多专家闲着也是闲着。其次，每台联网计算机须依据IP地址分配策略设置自己的IP，这个要求无疑理所当然，规则如果不遵守就没有制定的必要了，但实际上却行不通，因为无论如何要求每个使用者都掌握IP分配的策略也太过分了（在“五讲四美三热爱”之外再加上“IP地址分配原则”？这、这……）。所以，就需要有解决上述问题的方法——DHCP（Dynamic Host Configuration Protocal，动态主机配置协议）。

DHCP听起来很神，实际上它最主要的用途就是用来分配IP地址。DHCP的基本思想是IP地址的集中管理和授权使用。具体来说，ISP网络上有一台DHCP服务器，它掌握着一个范围内的IP地址，这个IP地址当然是由上层机构分配的合法IP集合，当个人计算机上网的时候自身不必设置IP（只要在Win95/98/NT中，将“TCP/IP属性”中设置“自动获得IP地址”），而是作为一个DHCP客



户，向DHCP服务器发送一个请求。服务器接受这个请求，从自己的地址库中挑出一个IP返回给客户机，这时PC机就得到了一个IP地址，并且无疑是合法且全网唯一。这个描述太过简单而且有点过分理想化。实际过程中作为一个有限（状态）自动机可能会有相当复杂的组态，但我想至少我们已经了解这个过程的要点，并且容易明白以下使用DHCP的好处：

一、实现了IP地址的集中和自动管理，简化了逐台计算机配置IP的过程。

二、有效避免了地址碰撞问题。

三、可以做到整个网络的平滑过渡。（“喂！拜托用能听明白的中国话解释一下”。）好吧，这话指的是将来如果需要改变整个IP地址段或重新划分IP范围（就是DHCP服务器掌握的IP范围），那么更改DHCP服务器的设置过程对用户而言是透明的。

四、简化主机联网所需参数的配置手续和变更手续，这个下次会谈到。

五、节约了IP地址，比如有一千个客户，但同时使用网络的最多只有二百人，那实际只需二百个就够了，节约了80%。

至于DHCP的主要缺点，一是不稳定的IP（同一台机器每次上网所用IP都不一样）为网络发布带来了困难；二是网络上大量的IP地址的频繁变动对网络安全提出了更高的要求。另外需要说明一点：“动态主机配置协议”这种词不是故弄玄虚，它除了分配IP以外还能用来同时进行多项主机配置。还记得第一期中曾提及的获取本机IP地址问题吗，那就是托DHCP的福了。我们能够上网，但不见得知道自己是谁。

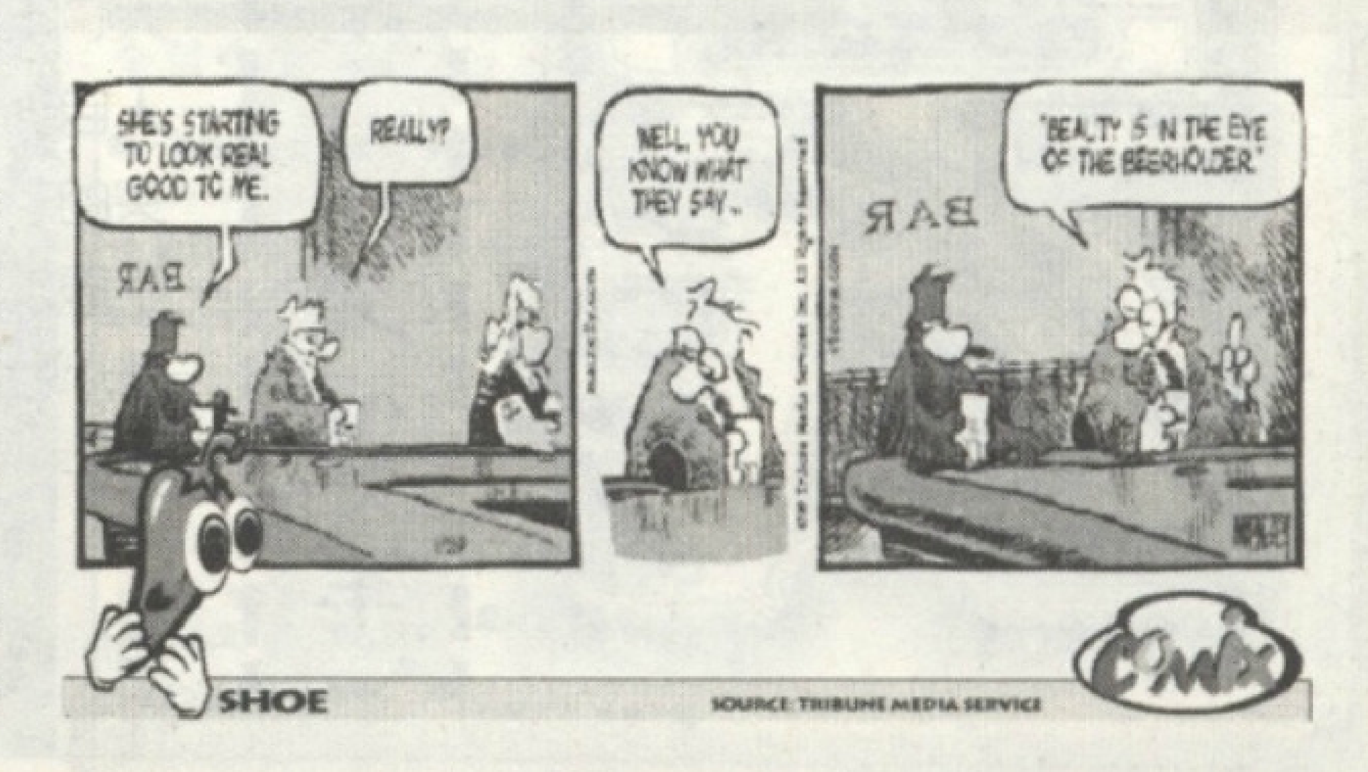
好啦！有了IP，下一步该干什么呢？下面该确定自己的子网掩码（Network Mask），又一个晦涩的词儿。

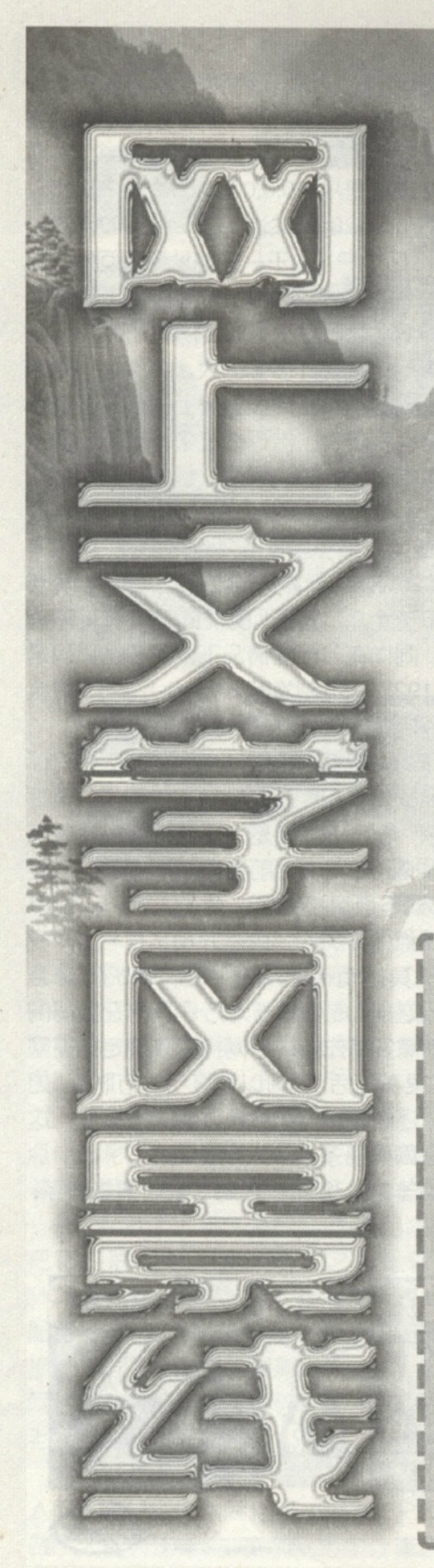
子网掩码，是用来标明你所在网络的大小。我们知道，IP地址是一个32位的二进制整数，正好是四个字节，从32个0到32个1，用十进制表示就是从0.0.0.0到255.255.255.255，一共有多少个IP呢？共计有2^32=4294967296，大约是43亿个IP（由于一些地址保留问题，实际上要少一些）。也就是说INTERNET最多能容纳大约30亿台主机（其实不算少了！）。这么一张大网是由许许多多的大、中、小型网络联结在一起形成的，那么你拨号所上的网络能有多大呢？子网掩码就是为了告诉你这个。譬如子网掩码是255.255.255.0（标准C类网），换成二进制就是前24位全1，后8位全0，按0的个数作为2的幂，2^8=256，你的网络最多能装下256台主机。如果子网掩码是255.255.0.0（标准B类网），二进制的前16位全1，后16位全0，网络规模就是2^16=65536台主机，够大！同样在非标准情况下，如子网掩码是255.255.255.192，二进制为前26位全1，后6位全0，这个网络能容下2^6=64台机器。

呸！你干脆明说整个INTERNET能放下30亿台主机，而我的网络只能放256台不就完了，干嘛搞得这么复杂？嗨，这主要是为了让计算机看着方便，因为子网掩码在路由之前要和本机IP做‘与逻辑’，这种形式是最直接的了，至于人嘛……没办法，只好将就点儿了。

子网掩码具体有什么用呢？在计算机发送至另一台计算机之前，先要看看对方IP在不在自己的网络里，这就需要首先通过子网掩码来确定自身网络的规模。如果在的话，就可以直接与对方联系，如果不在，那么还需要中间计算机（网关）转发，这就是第三个联网必备条件——默认网关。

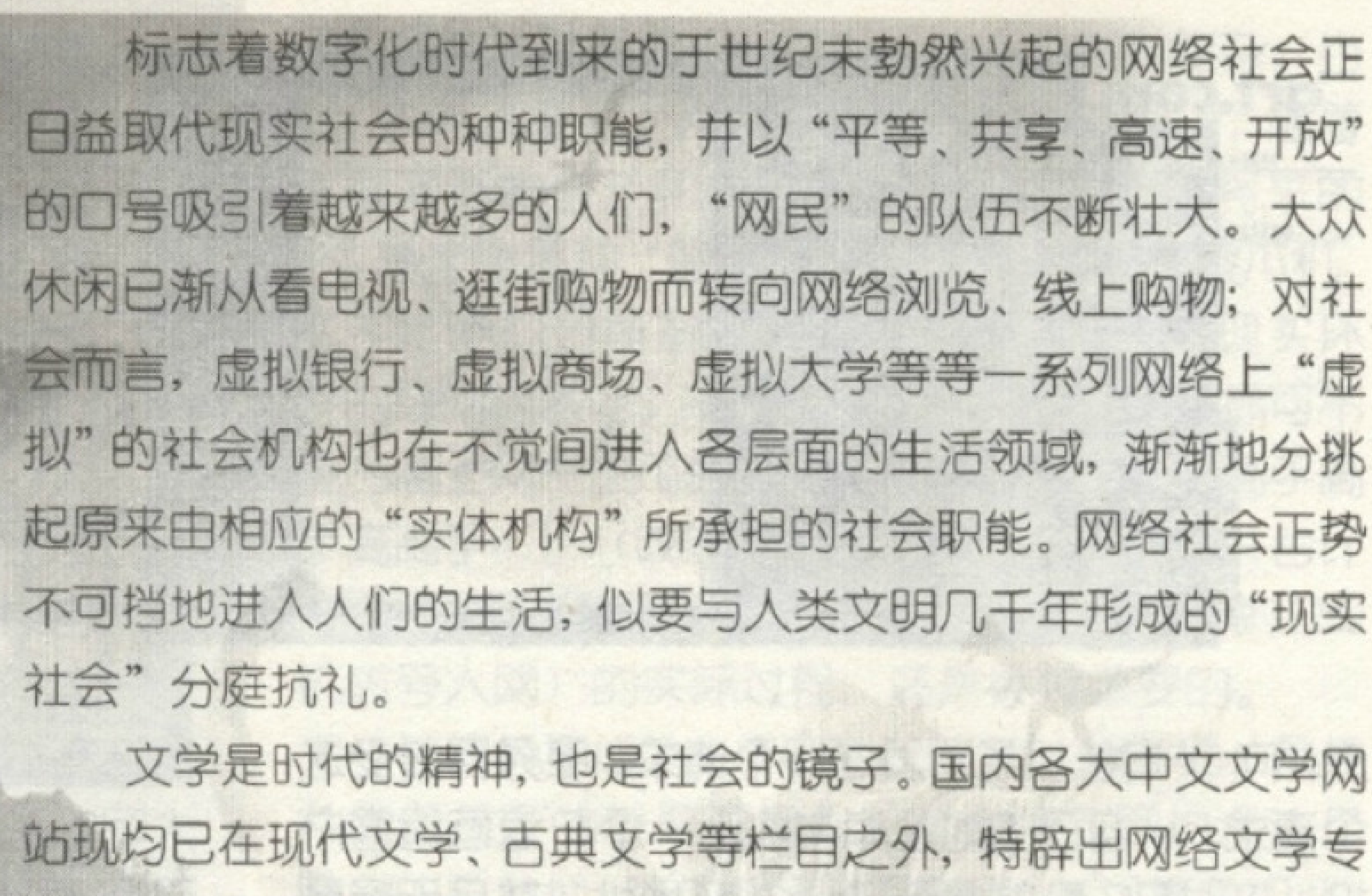
嘿！三点半啦，你还在泡网？我可要去睡了，下期见！





网上文学风景线

天骄创作室 吴冠军

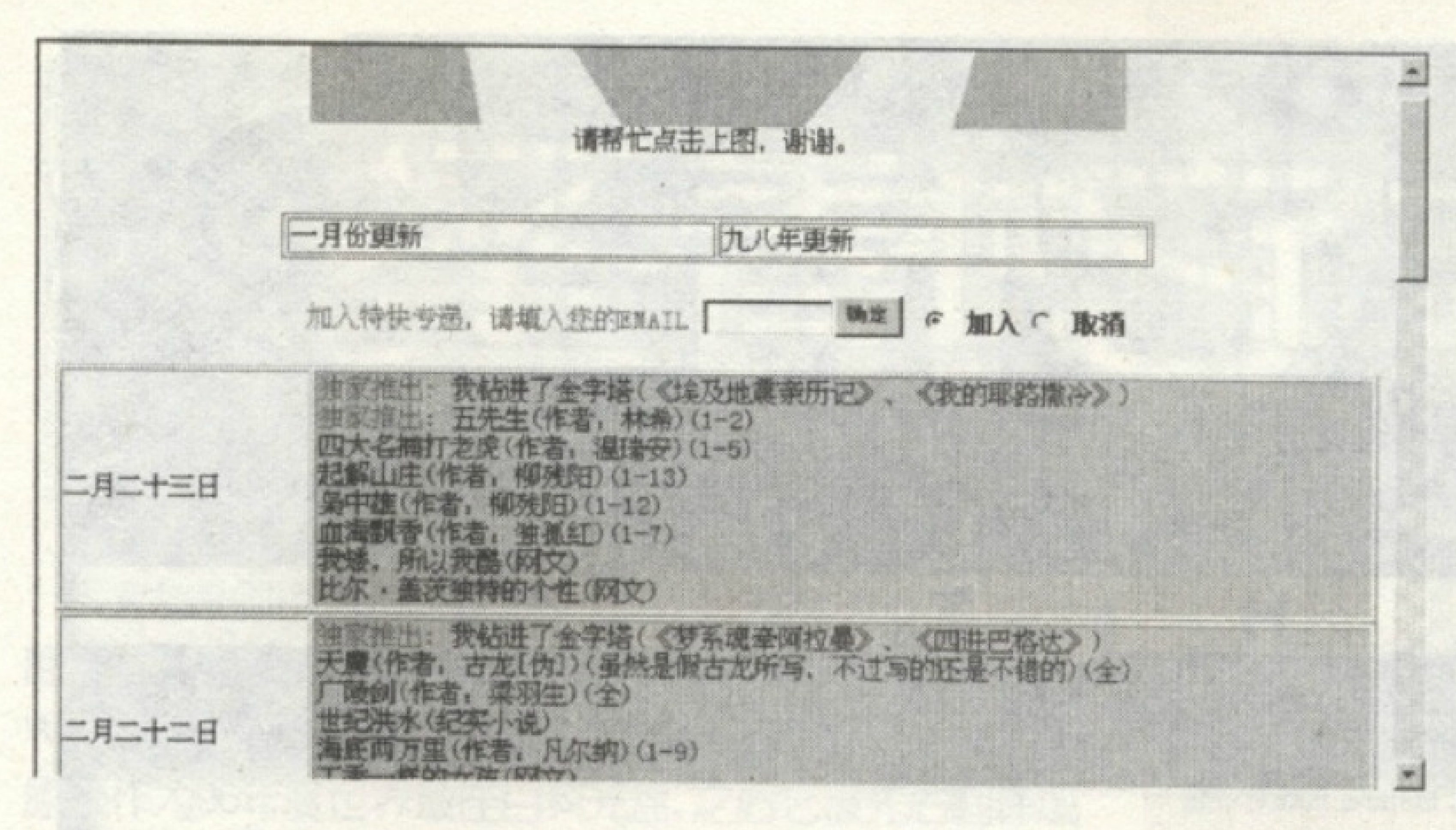


标志着数字化时代到来的于世纪末勃然兴起的网络社会正日益取代现实社会的种种职能，并以“平等、共享、高速、开放”的口号吸引着越来越多的人们，“网民”的队伍不断壮大。大众休闲已渐从看电视、逛街购物而转向网络浏览、线上购物；对社会而言，虚拟银行、虚拟商场、虚拟大学等等一系列网络上“虚拟”的社会机构也在不觉间进入各层面的生活领域，渐渐地分挑起原来由相应的“实体机构”所承担的社会职能。网络社会正势不可挡地进入人们的生活，似要与人类文明几千年形成的“现实社会”分庭抗礼。

文学是时代的精神，也是社会的镜子。国内各大中文文学网站现均已在现代文学、古典文学等栏目之外，特辟出网络文学专栏，其中尤以小说居多，而且在创作的数量与速度上也已形成一道颇为壮观的网上文学风景线。但“网络小说”这个概念至今还未能正式作为研究对象进入文艺理论家和文学批评家的视野，可能原因有二：一是由于其中优秀的作品目前仍不多见；，二是因其不易进入网络以外的一般发行和出版渠道。

网络小说一般是指主要由网人创作（即非专业作家），陆续发表于网上，而且大多内容都与网络相关的作品。若从小说文体归类上来看，网络小说当属“新写实小说”一路。通过近似流水帐式的叙事手法，力求接近和还原生活的“原生状态”。在网络小说的创作中，作者常常是边写边贴（在网络上发表文字习惯用很生动的“贴”字），这样便使得作者在创作过程中可以直接收到读者同步的阅读反馈，之于创作本身来说自是大有助益的。不过这恐怕也正是目前网络小说的通病——整体的把握和安排、通盘的考虑差强人意的原因所在。同时，由于网络传播途径的广延性与交叉性，往往在传播过程中一部作品最早的源头出处反而佚失了。于是，网络小说便形成了一个很奇特的现象：只看见作品，却不见作者。比如轰传一时的网络小说《活得像个人样》，我们最多只能知道其作者是一个网名为“涅磐”的人，至于真实姓氏、哪里人、年龄多大、还写过哪些作品等均不得而知。即使有某人自称《活得像个人样》是出于他的笔下，却也是无从证实的悬案，因为根本就没有人（包括原作者）能够拿出关于原创的终极有力的证据（计算机里不存在“原稿”）。网络小说的这种作者“缺席”现象是否就意味着罗兰·巴特关于“作者之死”的预言得到了间接印证？

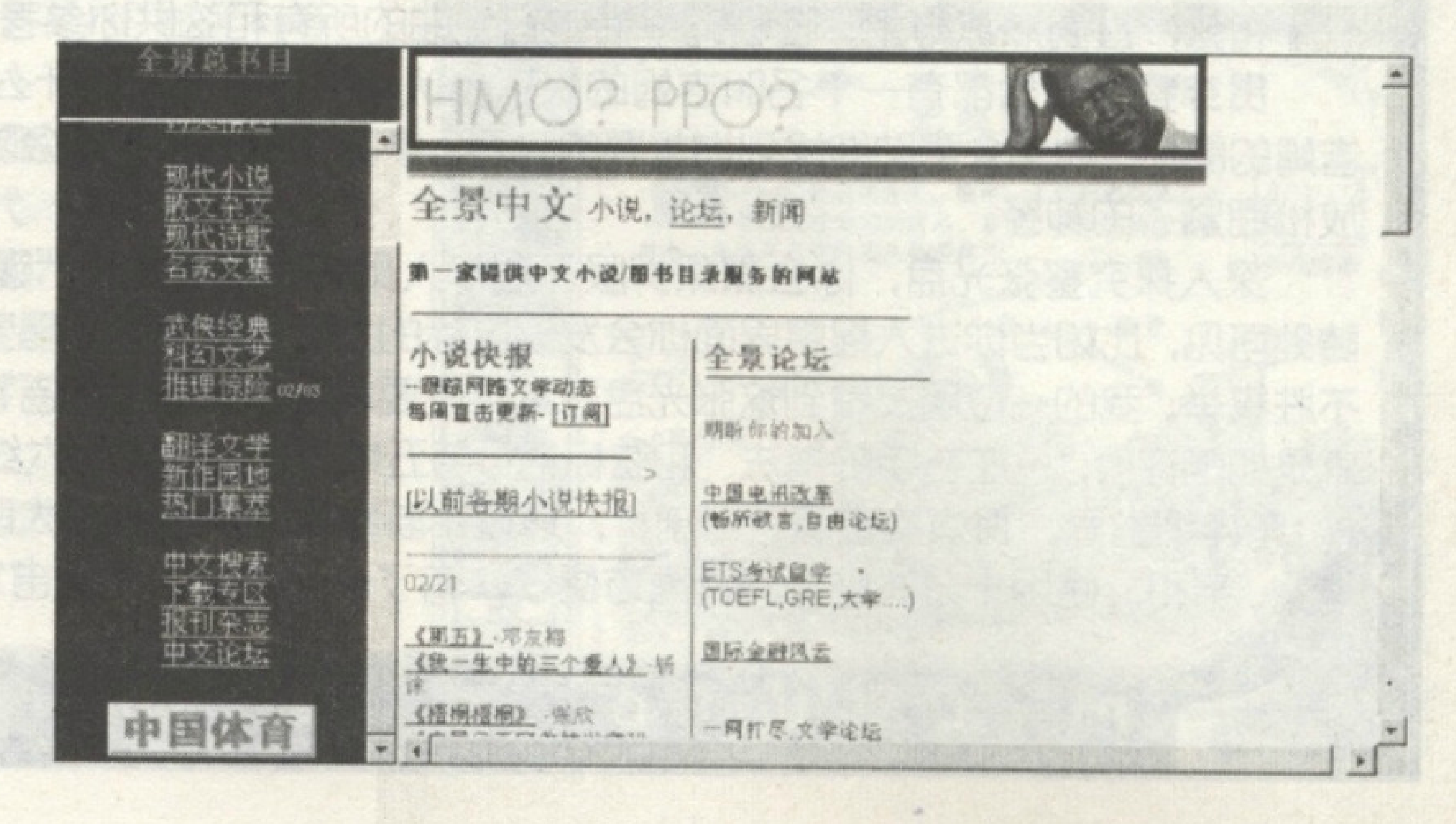
近来，有评论者把“新写实小说”与一部分“先锋小说”纳入“后现代”的范畴加以考察，我本人非常同意这



种提法。文艺领域总是后现代运动的发源地和先锋阵营，当代著名思想家丹尼尔·贝尔称后现代文艺正以“解放、色情、冲动自由以及诸如此类的名义，猛烈打击着‘正常’行为的价值观和动机模式”。目前网络小说创作的现状是“量多质差”，由于没有一整套规范与激励体制，网络变成“一面大墙任鸦涂”，每一个网民都可以自由地“Upload”（上传）和“Download”（下载）文章。很多个人化很重却无任何内涵与质量的平庸作品泛滥网上，味同嚼蜡。更有甚之，为数众多的极端不堪入目的“作品”持续不断地被炮制出来，用以在超量的信息海洋里吸引日趋麻木的受众。从这个角度而言，网络小说颇有向“极端”滑去的“后现代”意味，那是一种后现代运动超出合理限度而产生的危险境况。

同时，数字化时代的特有现象--“注意力稀缺”也是造成目前网络小说质量低下的另一个重要原因。在超量的信息海洋里，怎样吸引早已麻木的受众？最先的答案是运用市场原则得出的--“共享”、“免费”，但在处处打着“Free”或“Share”口号的当前网络社会中，答案就只剩下一个--“极端”。用最为越轨的、骇人听闻的内容去刺激浏览者驻足。但是使用极端的方法吸引人的注意力的唯一问题是，下一次要想达到同样的效果，就必须更加极端。于是，大家就卯足劲，比一比谁更“痞”，谁更“后现代”！“卑鄙是卑鄙者的通行证，高尚是高尚者的墓志铭”，在这样的网络伦理下，担负网站建设的痞子们以无道德为道德，以无秩序为秩序，以无规则为规则，“辛苦勤奋”地为兴建网络社会添砖加瓦。在这样的社会中，任何越轨都是正常的。诸如“色情、变态”等词就如同猪肉、鸡蛋一样平淡。某日笔者在“哇塞”（一个有名的中文网络资源索引站。）上游逛时，迎头竟还撞上个“中文色情小说城”！其中的污言秽语不仅仅是亵渎现代人的伦理规范，简直是在向整个人类文明体系挑战，我想面对以“极端”为逻辑的当前网络文化的挑战，每一个有起码良知和道德观念的当代人都应该作出自己的回应。

然而，如若仅此而已，那么网络小说只会是小说发展史上的一幕悲剧，事实上，随着《活得像个人样》、《第一次的亲密接触》、《微笑情缘》等网络小说的相继问世，我想即使是最苛刻的评论家，也不能对这些已经具有专业质量的作品视若无睹。也许，“网络小说”的地位还无法拔高至与“现代”、“古典”齐列，但可以肯定的是，这种以网络为媒介的自由创作方式正在为更多的网络爱好者（非职业小说作家）提供了“写作-发表”的渠道，因此伴随着大量的低质量作品，优秀的网络精品小说也必将不断问世并流传。让我们预祝这一条方兴未艾的“网上文学风景线”在走出极端“后现代”歧途之后，呈现出其应有的华彩篇章。





北京 Walker

《吉它情圣》(Guitar Hits)是法国Ubi Soft公司出品的多媒体吉它教学软件，共有两集。在第一集中收录了吉米·亨德里克斯的《嘿！乔》、鲍勃·玛利的《没有女人，没有哭泣》、史蒂夫·雷·沃汉的《雨中的生活》、林尼洛德·斯凯尼洛德的《阿拉巴马，我可爱的家乡》、堪萨斯的《风中的灰尘》、鲍勃·狄伦的《答案飘在风里》和凯特·史蒂文斯的《狂野的世界》7首著名的摇滚经典名曲，而第二集则是列侬和麦卡特尼的世界，共收录了他们两人创作的《让它去吧》、《黑鸟》、《昨天》、《挪威的森林》、《穿行宇宙》以及《隐身人》、《你的爱远去了》、《Michelle》8首歌曲。在随盘的手册中编者写道:"…我们为所有那些希望在各种不同的音乐风格中提高自己的技巧的吉它艺术家们准备了一条捷径，这是一个取之不尽的音乐宝库，只须一点点耐心、好奇和灵性，你便会惊喜地发现你已慢慢地拥有了自己的风格……"准备好了吗，现在就请随我一起进人这充满浪漫气息的吉它世界吧。

光盘中的每首歌曲都包含着一些不同的吉它演奏技巧，并根据吉它教学的需要设计了以下四个选项:音乐(Music)、课程(Lessons)、和弦(Chords)、歌词(Words)。不过且慢，开始练习之前你最好先给你的吉它调调音，跑调的吉它手？好像还没听说过。点击每首歌曲主界面上的小吉它头图标即可进人调音界面，你甚至可以给你的电吉它调音，只要把它接到声卡的话筒输人接口就可以了。

在音乐这一节中你可以收听全曲，同时观看专业教师的指法演示，程序还允许你分小节反复收听练习。在音乐界面的右上方是随歌曲同步运行的和弦图示，图示上手指的位置、拨弦的次序范围都有清晰的标示，单击图示还可以反复练习，十分清楚方便。在音乐界面的中部是并排三套乐谱，最上方是带有歌词和和弦标记的歌谱，中间是曲谱，下方是与五线谱配合的吉它六线谱，一应俱全。演奏时乐谱上用红线标记音乐进程，同时不同的乐段用不同颜色标记，可方便跳转至Lessons一节中做详细说明。单击这一节中的问号图标，你可以练习一些最基本的吉它演奏技巧。在课程一节中将全曲分解为不同的部分加以详细讲解，你可以分别进行练习。在和弦一节中你可以反复练习每一个和弦，直到熟练为止。在歌词一节中有全曲的所有和弦供你参考。

贯穿整张光盘都有一个名叫吉姆的快乐小伙子陪伴着你，有什么不明白的地方只要点击一下吉姆的图标，他就会帮助你找到你想要的东西。学习枯燥吗？吉姆会随时做出一些可笑的事，让你放松绷紧了的神经。

深人探究整张光盘，你会深深折服于制作人员的艺术水准和严谨的工作态度，光盘中的匠心随处可见，比如当你进人程序界面你会发现鼠标的指针已经变成了晶莹透明的吉它拨片，如此之处不胜枚举。我的一位朋友看到这张光盘后禁不住要拿起生疏已久的吉它重新开始学习，以下引用的就是他的评价:"…左右手的指法、和弦标记、与五线谱配合的吉它六线谱一应俱全；每个细节都有详细指导，将演奏难点一一剖析，通过不断练习逐渐组合成大段的伴奏直至全曲；界面亲和，使用十分体贴，简直太方便了，有了这张光盘，还要吉它老师干嘛？"

P L U G G E D - I N



牛津剑桥百科光盘

——五星级的科普读物

北京 索兴梅

《牛津剑桥百科光盘》源于风靡全球的百科全书和光盘《THE WAY THINGS WORK》。英文原版作为96年度世界最佳百科光盘，之后它被先后翻译成20余种文字，在全世界范围内推广。这个《牛津剑桥百科光盘》的简体中文版本是由牛津-剑桥国际资讯有限公司和电子工业出版社联合出版发行的，从界面到语音都全部进行了汉化，我们可以尽情地欣赏这部优秀的百科光盘了。

从名字我们就能知道它的内容是关于科普教育的，其内容包罗万象：机械、电子、日常生活用品。《牛津剑桥百科光盘》片头动画设计得简短而有趣，由各种简单机械拼成的“牛津剑桥科学百科”几个字丁丁当当地碰撞一通后，我们来到了主界面，两位主持人出现了：一位是充满幽默的大卫麦考利，另一个是卡通人物小蒙玛象，接下来他俩会带我们浏览和介绍光盘的各个部分。

光盘主要分为神奇乐园、机械博览、科学原理、发明史、发明家、蒙玛在线、百宝箱几个栏目。

在神奇乐园里，只要你点击画面上的任何一个物品，大卫麦考利就会对它进行详细的讲解：发明人、发展历史、基本原理等，让你轻松领悟到神到的机械世界。

机械博览：洋洋大观的149件现代发明，如同一个现代大型科技博览会，形象逼真的动画揭示了其工作奥秘，小蒙玛象的笨拙表演，使你在会心一笑中领悟什么是科学。

科学原理：在一座缤纷的城市里，五花八门的学科等待你去开启它的大门。

发明史：这里把世界发明史分成了五个阶段：古代、科学诞生时期、工业革命时期、蒸气时代、电子时代。在古代部分里，我们又见到祖国的四大发明，好亲切啊。但在蒸气时代后，就见不到中国人的发明了，中国从此进人了半封建半殖民地社会：（相信有一天我们还会创造新的文明！）

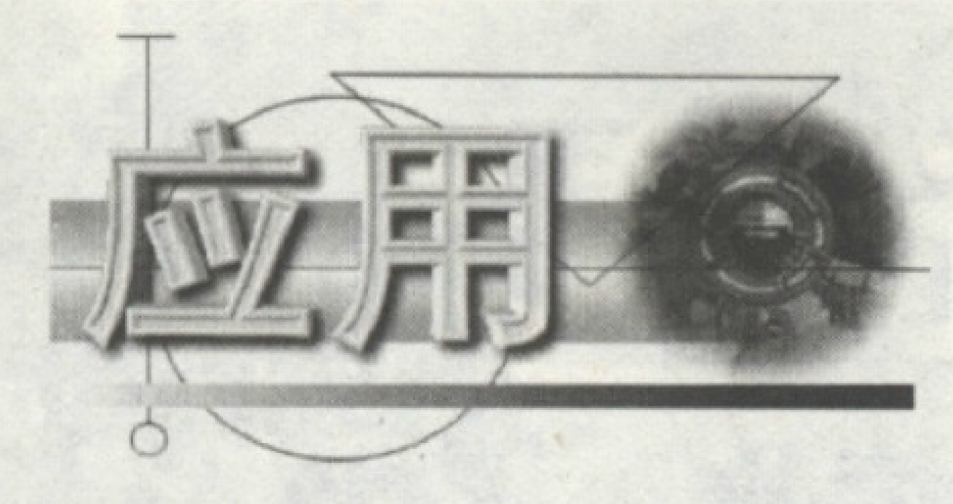
发明家：科技的发展推动了世界的进步，发明家倾尽一生心血来探索科学的奥秘，爱迪生、牛顿，他们的生平和故事尽在眼前。

百宝箱：笨拙可爱的小蒙玛已博得了你的欢心，这只小象不仅带我们探索了整个科学的世界，它还在百宝箱里为我们准备了许多礼物——小蒙玛的图片、有趣的声效、小蒙玛憨态可鞠的屏幕保护程序和贺卡。

无愧于世界最佳百科光盘的头衔，《牛津剑桥百科光盘》的设计中处处体现出独特的眼光。它不象一般的多媒体光盘的实物风格，看上去更象一部动画片，漫画风格的界面使得它自始至终充满了浪漫的气息。独一无二的主持人设计，大卫麦考利和小蒙玛象两个一讲一做，相得益彰，为平淡的界面增添了几分活跃的气氛。当你很久不去点击菜单时，大卫就会冒出来大喊：“喂，醒醒！”呵呵，竟然有这样的屏保！光盘虽然分成了几个栏目，但整个内容其实全是互相关联的，在制作上使用了类似超级链接的技术，比如你可以在发明家里选择爱迪生，再查看它的发明电灯，在机械博览的D字母类里同样能找到灯泡的介绍，在文字介绍里一些名词是红色的字，点击它又会跳到新的说明。在菜单的左下角，还有几个选项：倒带（退到上一画面）、索引（全部内容的列表）、功能（COPY、PRINT等）、帮助，非常体贴用户的设计。

在如今令人眼花缭乱的百科光盘世界里，《牛津剑桥百科光盘》无疑是一部值得永久收藏的经典之作。不象游戏，它适合所有的人，在你看够了后，你的儿子还会用到它。





读者Really问：

我机器的驱动器号不知为什么最大就是E，我有A驱、硬盘C、D（物理）和光驱E。当我安装光驱虚拟程序后，找不到摸拟后的F驱，我又到控制面板中的系统一项，看到CD-ROM项中的最终驱动器号为E，点击，发现

该项中只有E，没有其它驱动器号。而我朋友与我安装的都是同样的WIN98，他的驱动器号却可以到Z。究竟怎样能获得更多的驱动器号？能试的方法我几乎都试了，就是不行，望赐教。

北京周详答：

我所知道的方法是在CONFIG.SYS文件中加入：LASTDRIVE=Z，这样你的最终驱动器号就会为Z，不过这样会占用更多的内存。

读者Liu Rui问：

在Win98中文版下使用Access97中文版时，遇到下面一个问题：

建立一个数据库后，将字段“个人照片”设置为OLE对象，在插入对象(BMP位图)时，选用由文件创建，链接(非嵌入)，未选“仅显示图标”，而后压缩数据库退出，发现该数据库竟大大增加，以一寸照片(25 × 37mm)为例，选用BMP格式插入(链接)，原BMP图像约为40K，插入(链接)前后，均进行数据库压缩，文件竟增加了100多K。因此，如果有1000多人的照片要输入，则最后数据库文件有100多M，接近Access一个数据库文件MDB的上限(125M)。如果在插入对象时，选择“仅显示图标”，则数据库文件增加得很少，满足对大量人员的输入。但这样将无法在窗体上显示出图像，仅显示一个图标。

为什么？又该如何克服呢？

北京读者答：

这有可能是字段“个人照片”的缺省尺寸要远远大于你所插入图像的尺寸，也就是说虽然插入图像的大小为25 × 37mm，但为了能显示不同大小的图像，所以其缺省尺寸要远远大于25 × 37mm，于



是那剩下的60K就被Access97用缺省数值添满了。如果你插入对象时选择“仅显示图标”，那么尺寸就会固定（图标大小应该为16 × 16或32 × 32），当然数据库文件增加得就很少了。



山西阿峰问：

我在玩《辐射II》时，一开始进入一个山洞（感觉像一个小迷宫），消灭了里面所有的“异类”，遇到了一扇门，用手去推，提示此门被锁住，无论如何也打不开。请教，我该怎么办？游戏才刚开始啊！

北京阿刚答：

这需要用技能，点一下右边的技能菜单，或是按住鼠标右键并选择人脸的图标，当出现技能菜单后，选择LOCK这项技能，之后再点一下门，于是你就可以继续前进了。

北京读者问：

我在玩《三国志曹操传》时，遇到一个问题，就是部队升到一定级别后如何转职？恳请高手给予指点。

北京龙云答：

其实很简单，在战斗画面中对要升级的部队(15级或30级）使用印绶就可以了，而印绶的取得除了在道具店购买外，每次战斗结束后也有可能得到。

北京KELUO、老米问：

我在打《神秘岛II》时，于传送之书一章，在最后进入旋转铁球后打开书，并不能看到任何画面，只有漆黑一片，并不能把手伸进去，请问如何是好？

北京董宗第答：

进入屋顶，走廊中有一铁板，上有小洞，布局为25×25。把右边小球如下摆放：兰球（22，1）、绿球（16，1）、紫球（2，4）、红球（9，17）、橙球（6，22）。转身，左边墙上有一开关，拉下，铁板上的装置会落下。此后注意按下开关上的白点，听到一声巨响后，传送之书问题解决。

注意：括号内为小球坐标，铁板左上角为（0，0），右下角为（24，24）。

读者小兵问：

小弟我在玩《恺撒III》时，第四关怎么也过不去，人口、声望、文明值均已远远超过了过关要求，只有一个繁荣值是5，怎么也增加不到所要求的10。神庙建了十几处，奇迹建了2个，市场建了5个，同其它城市的贸易也开展得挺好，竞技场、歌剧院、澡堂，能建的几乎都建了，真不知该如何是好了。想请问一下到底如何做才能提高繁荣值。

北京怀涛答：

《凯撒III》中的“繁荣”一项其实与建多少个神庙、多少个奇迹、多少个市场等等毫无关系，其主要取决于居民区房屋的发展程度以及城市财政收入的增减程度。换句话说，居民区房屋等级的升高（房屋越新、所能提供居住的空间越多，则等级越高）或城市财政收入的增加，都可以使繁荣值上升，其中以房屋等级的改变所起的作用最明显；反之，则繁荣值下降。

建议：

1．繁荣值是一年一测，即每年的一月繁荣值才会变化（这与其它的胜利条件不同），所以要达到繁荣值的要求就需要花费大量的时间。因此，建议那些珍惜时间而又不怕困难的玩家，最好选择“危险的地区”——繁荣值的条件较低。

2．玩家可以通过在居民区上点击鼠标右键查看居民区需要些什么物资，适时满足他们的需求就能够提升居民区房屋的等级。

3．本游戏提供了很好的“帮助”功能，必要时查阅一下，所遇问题就可以基本解决了。当然，有一定的英语阅读能力是必要的。

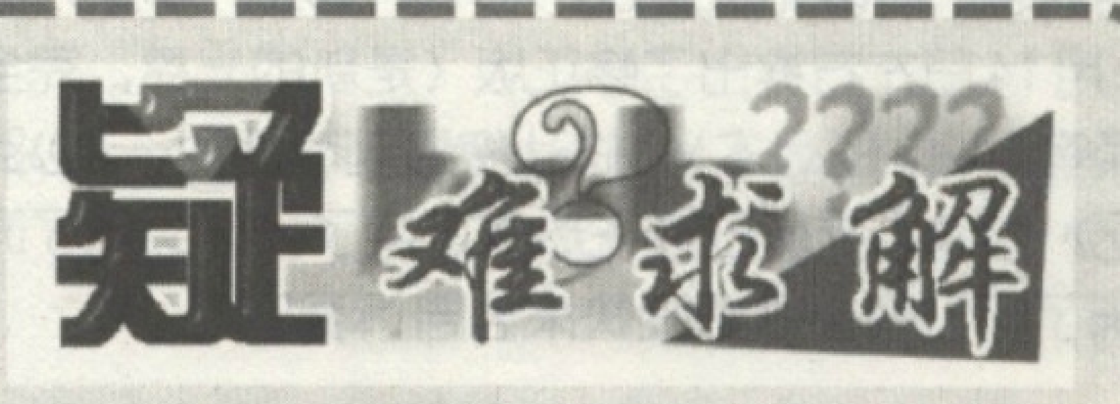
读者周庆问：

我在玩PC版的《伊苏国》时，当进入恶魔之塔后，大约在第9层打败了一个类似螳螂的BOSS，到第11层有一道门，进入后有一段类似毒雾的东西，只要进入这个区域HP就会急速下降，如果向右快跑可以跑进一间房间，里面有一位曾经给我一件道具的老人，他会跟我说一些话，因为是日文所以看不懂，加满HP后出门向右跑，在中途HP快光的时候用掉唯一的一瓶加血药水，最后可以看到一扇门，但就是差一点距离到不了，所以我现在不知道该怎么办？另外，在打倒螳螂后，得到一把锤子，不知有何用处？

江西金海强答：

进入恶魔之塔，在第9层打败螳螂后得到的锤子，这可是通过11层的宝物啊！具体用法为：从第10层进入第11层走廊时，应从屏幕下方INVENT菜单中用鼠标左键点击这把锤子，随后让主角走到走廊边一根没有装饰的柱子前，点击鼠标右键，这时能听见锤子敲打的声音。再进入11层的那道门后，你会惊喜地发现毒雾消失了，你可以大摇大摆地走过去了。

注意：不可用修改工具强行通过，否则游戏自动退出，无法进行下去。



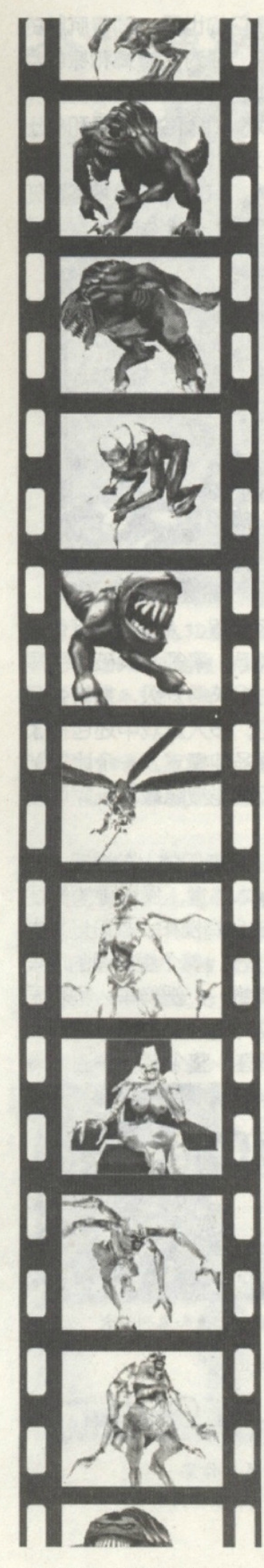
江苏彭斐问：

我在玩《天龙八部之六脉神剑》时，玩到用炸药炸碎了无量洞中的巨石后，进入洞中，迎面过来一骷髅，攻击力非常强，而且动作快，我连试了几十次都被它打死，我该怎么办呢？

读者Frank.H.S问：

小弟有一难题，望各位玩友HELP ME。

在《暗黑帝降临》中，无论在下敲遍了键盘也不知如何使用魔法。虽然，没有魔法也可过关，但实在是太累了。所以，恳请各位拔刀相助。



发行日期： 1999年2季度

连线人数： 1-8人

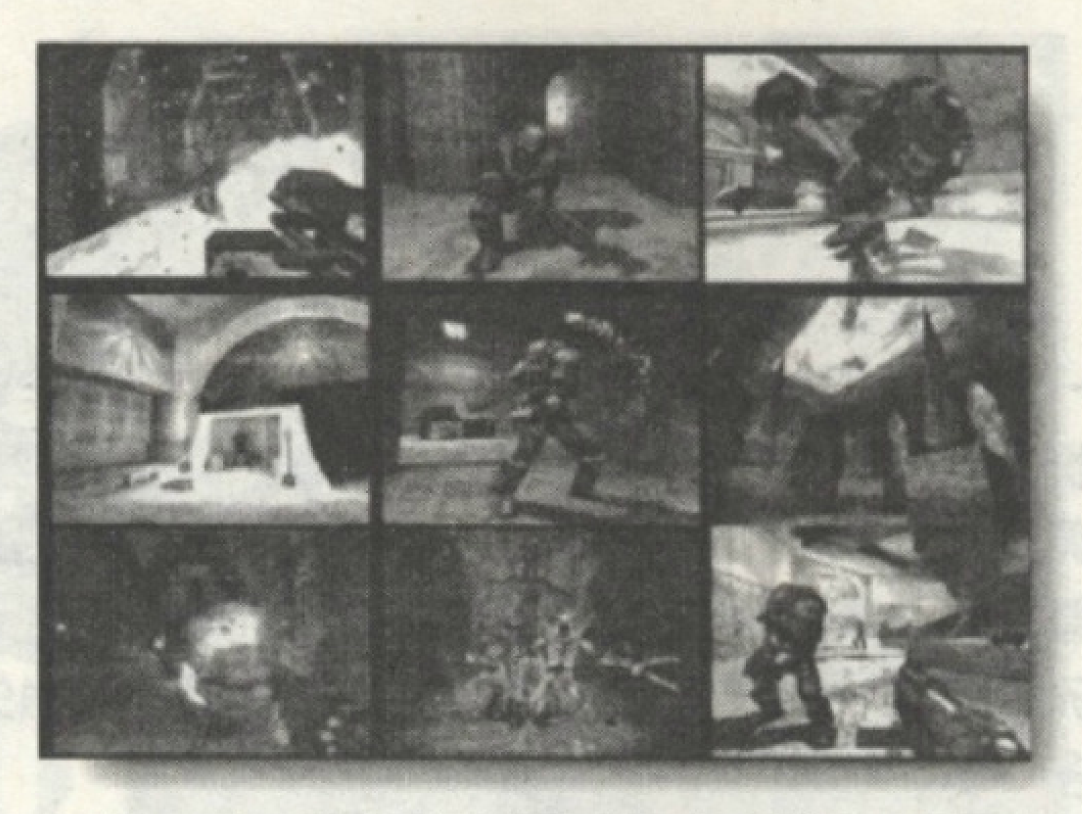
最小配置： Pentium 166 MHz， 2X CD-ROM，24 MB RAM， 1 MB显存

推荐配置： Pentium 200MHz， 4X CD-ROM， 32 MB RAM， 2 MB显存，Direct 3D，3D卡

《安魂曲》是一个类似Quake的3D动作/主视角射击类游戏，以John Milton的作品《失落的伊甸园》为基础，故事开始于那场天堂的大战，引发世界的崩溃。黑暗，神秘的生物弥漫世界，就如同那些宗教神话所描绘。从那场天堂大战幸存下来的玛拉基(Malachi)面对着来自地球的更严峻的挑战。这是神圣的战役，发生在天堂选中的天使和地狱堕落的恶魔之间。你将扮演天使玛拉基。故事讲述了一个叛乱天使的军团降落凡尘，按照他们的规则去统治世界，而你是正义天使的代表，又是一场邪恶和正义的战争，运用天使的力量去战斗吧！因为你是被选中的人。战斗的场景包括废弃的城市、迷乱的坑道、巨大的飞船、宇宙洪荒等等，混合了科幻小说中的场景设置和天使战争故事。

据悉，飓风小组花了2年半的时间去研制最先进的3D引擎，使实时阴影,爆炸和锐边照明效果要比市场上其他的第一人称射击游戏更为细化。通过对刚性和柔性的身体混合模型的研究，建立了一个复合骨骼系统，在游戏中使身体的各部分做到了无缝连接。在各个动作之间也有了平滑的动画衔接，譬如从射击到跑到步行，很多游戏都没有中间过程。除了图形方面的增强，人工智能也有相应提升，从对话、攻击、闪避到防护都做了智能化处理。此游戏为 Windows 95做了全面优化，并且默认支持3Dfx Voodoo和 Voodoo 2。

《安魂曲》中的天使不是天真可爱的丘比特，而是远方来的秘密代理人，死亡的使者，携带强烈的报复心来实施上帝的愤怒。他们除了携带各种武器外还会多种法术，简直是无所



不能，对于动作游戏的爱好者来说，无疑是宣泄心情的新途径。

记者本人虽然对此类动作游戏不太有兴趣，但既来之，则玩之，上场做了一番实际演练，毕竟游戏是国际化的语言，在场的记者们很快地沟通到一起了。

《安魂曲》的建筑做得都很漂亮（除了类似动物内脏的那些场景），整个环境栩栩如生（包括类似动物内脏的那些场景），例如城市街道、教堂、旅馆、地道和标准的地牢走廊，

玩家将发现和勘探一些奇怪的场景，并遭遇骇人的太空怪兽。

飓风工作室

飓风工作室是1994年为制作一个视频游戏而建立的，从那时开始，飓风工作室从二个人的“车库操作”到目前40多人的开发队伍，包括一些年轻的商业天才。现在主要为PC和PlayStation开发产品，代表作：《起义》（铁甲叛乱）系列，《安魂曲——复仇天使》。



晚间的安排是在红杉市的城市酒馆（City Pub）用餐，据说这是一个极美国化的餐馆，而对我而言，美国菜和墨西哥菜看上去相差无几，就像老外在中国吃川菜、湘菜一样只知道吃的是中国菜。

1999年2月19日上午10点

一夜好眠，今天的任务是期待已久的《魔法门VII》和《英雄无敌III》，都是我偏好的游戏，啊……New World Computing……就像传说中的东西。

魔法门VII 血统与尊严

Might and Magic VII FOR BLOOD AND HONOR

发行:Ubi Soft　开发:New World Computing

平台: Windows 95/98　类型: 角色扮演

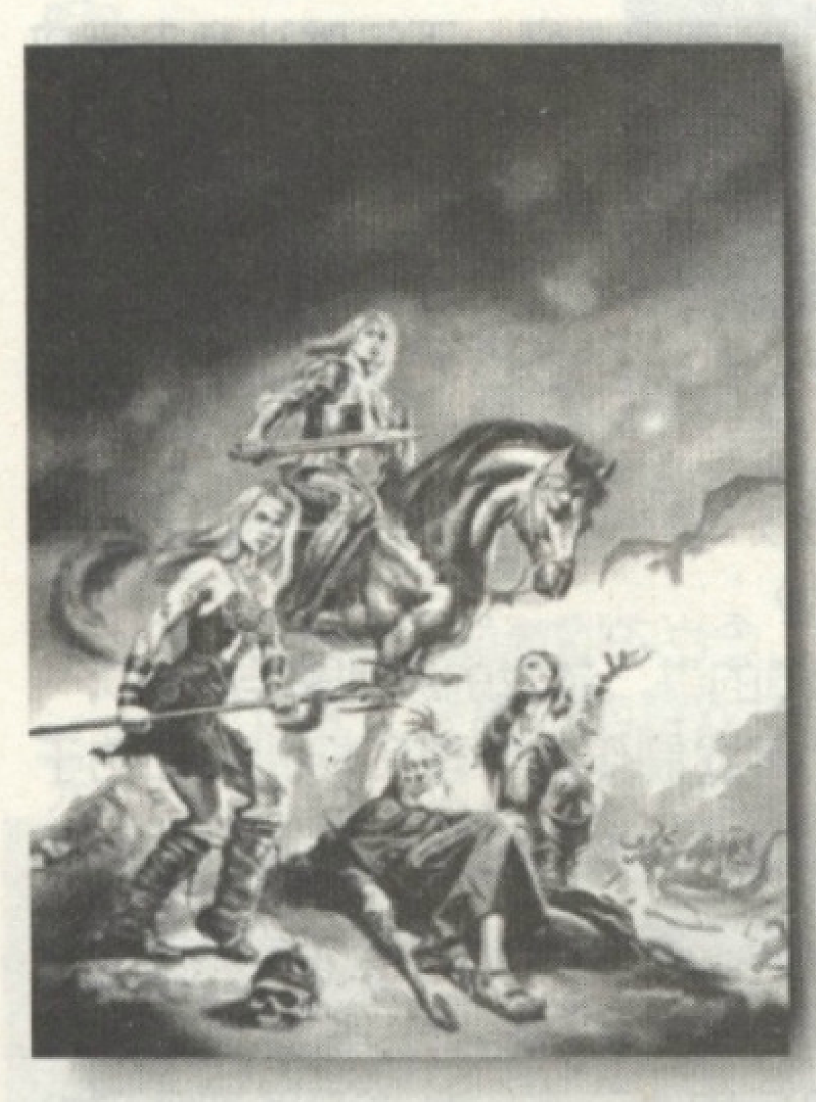
发行日期: 1999年2季度

最小配置:Pentium 133, 32MB RAM, PCI显卡 1MB VRAM, DirectX, 声卡, CD-ROM4X

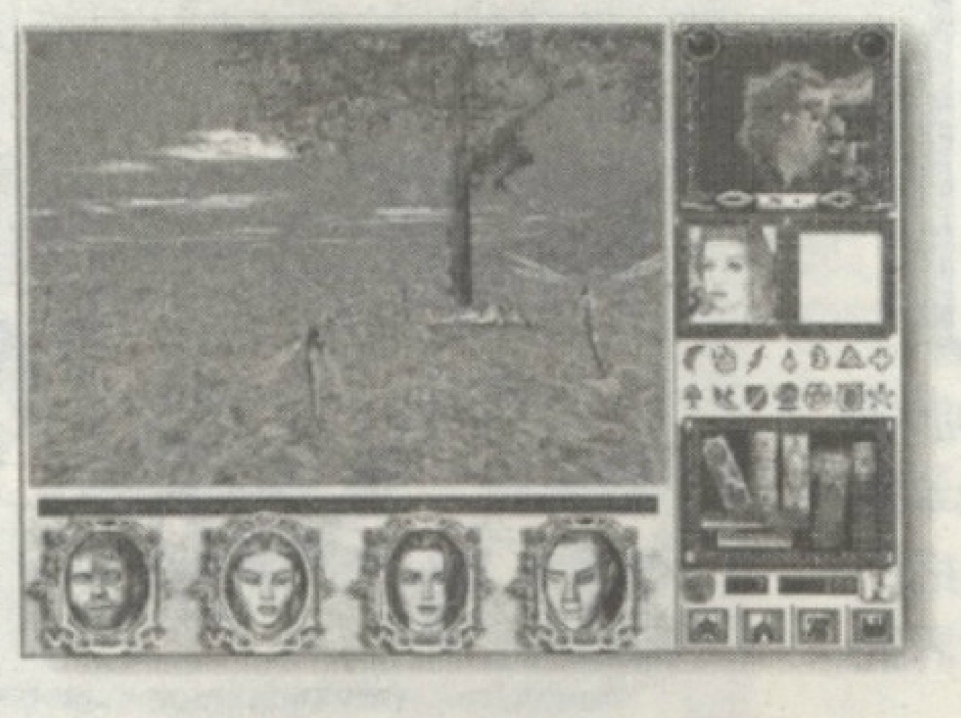
硬盘空间:200MB

推荐配置: Pentium 166, 64MB RAM, PCI显卡 1MB VRAM, 3D加速卡, 声卡, CD-ROM4X。

硬盘空间: 200MB



故事: 战争的结果, Erathia大陆的种族发现自己处在与动乱之前几乎完全相同的状态。这意味着这块由人类和精灵共同拥有的大陆归入了人类的版图, 不幸的是, 精灵们想要回他们的土地。Markham公爵, 土地的掌管者, 要拟定一个计划来摆脱让自己头痛的问题。他的领土虽然不太大, 但是 Harmondale是最麻烦的。精灵和人都要求领土为他们所有, 并且双方都要求收取税款。Markham公爵决定离开, 那可能会比成为他们愤怒的焦点更好些。因此他举办了一场比赛来看看谁将接收这块陆地。



玩家赢得这场比赛, 变成 Harmondale的新君主。他们将为城堡、市镇和Harmondale大陆负责, 去继承和他们的新职位相匹配的所有利益和难题。玩家可以自由选择帮助精灵或人, 成为某方的对立面, 也可以保持中立, 或者干脆什么都不管。不同的处世方式自然有不同的结局和报酬。

游戏整体的感觉比较接近《魔法门VI》, 可能还是沿用了《魔法门VI》的引擎, 但在细节上和前作又有不少的改进, 在图形方面的增强是最显而易见的, 游戏支持3Dfx和其他3D加速卡, 当接近对象时, 动画更为平滑流畅, 帧频增加; 怪物和 NPC图形进一步细化; 人物的阶级和种族增加了; 玩家可以选择精灵、矮人、人类和半兽人; 玩家也能赋予人物自己的特性, 善良或者邪恶; 游戏中的许多“剪切场景”将给玩家带来游戏的成就感; 增加了26种新怪物; 更多的怪物来自于《英雄无敌III》; 有新手训练场使新手更容易进入游戏; 最为重大的改变是: 游戏内附了一套类似《魔法风云会》的纸牌系统, 通过打牌来和怪物对抗!!



魔法门VII的设计师, 他手里拿着什么?

中午借着午餐时间我在3DO兜兜转转, 在某个拐弯角落, 发现了……《魔法门II》和《魔法门III》! 都是5寸的磁盘版, 躺在一个纸箱子里。

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC THE RESTORATION OF ERATHIA

魔法门系列之英雄无敌III

发行: Ubi Soft

开发: New world computing

发行日期: 1999年3月

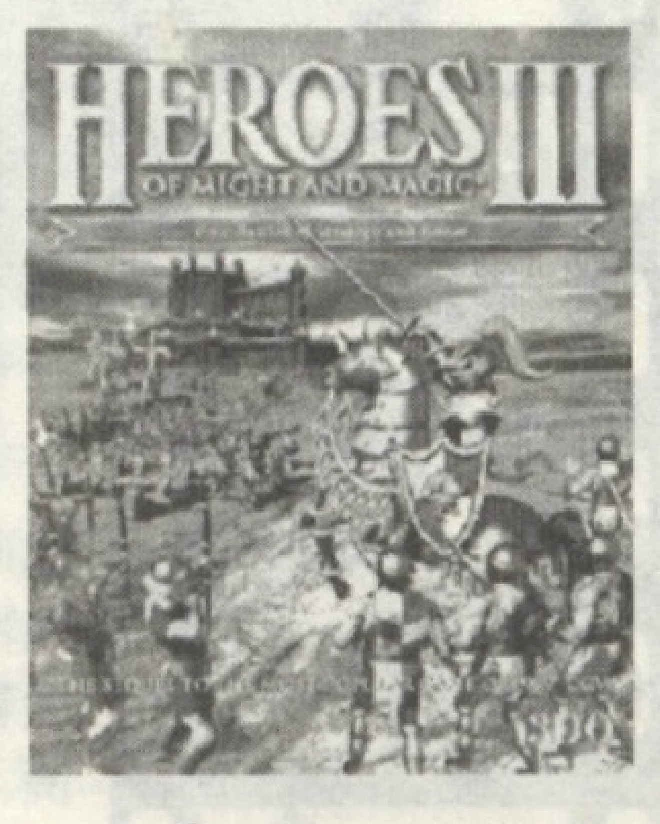
平台 : PC

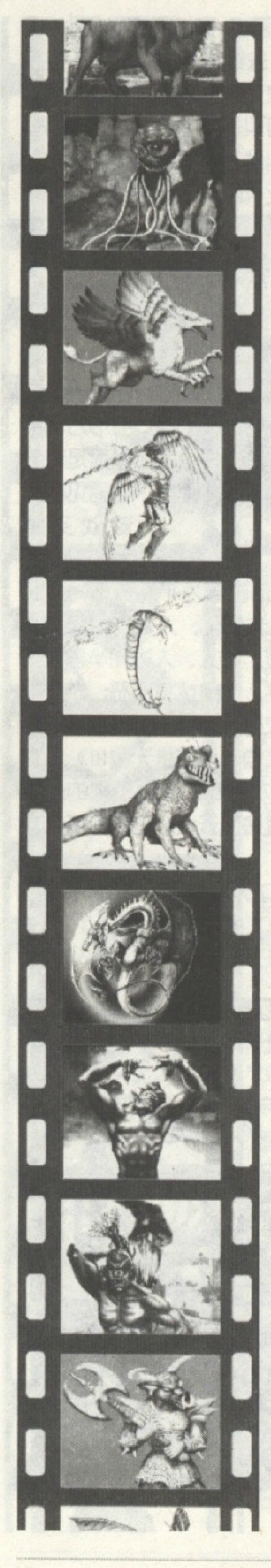
连线人数: 1-8

类型: 回合制策略

最小配置: Pentium 133 MHz, 4X CD-ROM, 32 MB RAM, 2 MB显存

推荐配置:Pentium 166MHz, 4X CD-ROM, 32 MB RAM, 2 MB显存





这可以说是今年期望值最高的游戏之一吧，回合制策略游戏中图形最漂亮的也是最耐玩的，据说《英雄无敌Ⅱ》就有人玩了1年。《英雄无敌Ⅲ》被制作人重新包装和充实，增加了新元素、图形、故事线，并且增加连线用户数，创新的特性和更精美的图形都是玩家的需求。在灭绝的恐吓下，《英雄无敌Ⅲ》把你带到一块新大陆，在一系列为争夺Erathia控制权而进行的惨烈战斗之后，你命令大陆上最伟大的英雄和最凶猛的动物通过战争去恢复往昔的和平与繁荣。



增加的特性：进一步完善图形，屏幕扩大到800 × 600 16bit色；游戏中的所有图形令人难以置信地均用3D制作；战斗屏幕比2代增加50%，城镇类型 8种，英雄类型 16种，怪物类型 118种，物品增加60%；多重的战役和唯一的结局，大量的单人模式关卡，特别的多人模式任务大大增加了可玩性；多人模式的设置变得简单，支持多种商业游戏站点；每个英雄增加了更多的细节性特征，种族的



选择将影响到技巧的学习，各种族各有特别的技能；有更多的物品清单需要管理，更多的特别装备；包括环境、建筑、城镇、英雄等整个世界完全用3D制成，3个不同故事驱动战役的推演，树状结构的多种分支任务增强可玩性；界面友好的用户地图编辑器，可以用来制作自己的地图。



英雄无敌Ⅲ的主设计师介绍游戏

《英雄无敌Ⅲ》的试玩几乎吸引了大部分记者，有一部分人被NWC的员工带去大厅玩多人对战，我还是留在会议室继续研究，事实上在上午做《魔法门Ⅶ》演示的时候，我就找到了《英雄无敌Ⅲ》的光盘，偷偷先玩了一把，还存了进度，下午就让我来完成未尽的伟业吧!

总裁访谈

接下来是Trip Hawkins (CEO and President of the 3DO Company) 答记者问。

Q: 3DO 与New world computing 是如何合作的?

A: 简单的讲，游戏的原型来自NWC，而整个游戏制作的管理和规划则归功于

New world computing

New world computing是国际性的娱乐软件公司，成立于1984年，从事设计、开发、发行娱乐软件工作，魔法门系列角色扮演冒险游戏是该公司的招牌大菜。获得多种奖项的魔法门系列在全球已经销售了超过3,000,000套，以其先进的技术、独特的图形、创造性的故事情节，从而成为此类游戏的标准。




3DO的CEO答记者问

3DO。3年前NWC带着魔法门系列归属3DO旗下。

Q：魔法门系列是如何构思出来的？

A：首先，我们人人都厌恶烦恼，渴望奇迹发生，忘却日常琐事的烦扰；其次，我们需要有成就感，需要有成就感带来的喜悦，整个魔法门系列应该说就是在这两个思路下诞生的。所以整个魔法门系列也是贯穿着同一基调，同一感情色彩的。

3DO公司一角

Q：那么魔法门系列之间又是如何关联的呢？

A：不同层次技术的应用和创造力想象力的不同，使魔法门系列各级的趣味性大相径庭。但总的说来，魔法门系列是面向大众的游戏，所以使用的是大众化的技术，3D方面的要求也并不很高。

Q：在竞争日趋激烈的当今，贵公司的策略如何？

A：现在，一部好的游戏作品需要投资350万美元，投资如此之巨，风险如此之大，市场策略非常重要。我们的原则就是玩家们是否高兴，玩得是否开心，因此走品牌为主导的策略是我们的立足点。

Q：能谈一下3DO在开创电脑游戏以前经营APPLE电脑的情况吗？

A：我想没有时间也没有必要谈3DO以前的挫折吧。

Q：那就请简短谈一下吧。

A：之所以说没有必要，是因为我们始终迷恋的都是制作游戏。我们已有25年制作游戏的经验了，我们一直乐此不疲，我们也始终感到欣喜振奋。1970年时我们经营APPLE电脑，只有15个员工；1976年时，我们开始制作 game，即从硬件转向软件行业，但只局限在Play Station 版本；加盟3DO以后，我们便全力倾注于PC game 上了。所以说起家于硬件只是我们的开始，目的还是最终能走上软件制造。

Q：请谈一下今后主打游戏类型？

A：除了魔法门系列，复仇天使和玩具兵系列是另外两个重要品牌。他们均在北美取得了空前的胜利。正在开发的以棒球为主题的游戏是我们另一个品牌。

Q：请谈一下盈利状况？

A：从一年前至今，我们的市场价值一直被低估，直到本季度，我们开始盈利了。

Q：请谈一下未来游戏设计的思路？

A：一是新科技的融入；二是多人游戏的设计；三是互动性的重视。

Q：你们针对超级玩家设计游戏吗？

A：我们的游戏是面向大众而设计的，因此就希望所有的人都能也都敢去尝试我们的游戏。我们心目中的玩家上至80岁老人，下至3岁的小孩，绝不只局限于超级游戏迷们。因此在我们的游戏系列里，你可以是一路玩过所有系列的人，也可以是偶然发现我们并接近我们的人。我们在设计时就希望任何人都不会因为对以前系列陌生而止步于新的游戏。同时我们也兼顾到超级游戏迷。

Q：你对游戏软件渠道的看法？

A：每个市场的渠道都有不完善的地方。我们作为开发市场人员首先制作出好口碑的产品，使每个玩家都了解它、知道它、希望得到它，并直接向软件经销商索购。

Q：你如何看待盗版市场侵蚀你们的利益？

A：我认为这至少说明人们在花钱购买游戏软件，这就是好的一面。

下午5点，我们参加了3DO的公司大会。会场的布置颇为奇特，基本上就是一个空旷的大厅，人们散散落落的站着，各自聊着天。前方放了一个大屏幕背投彩电，会议由3DO的CEO主持，通报了公司近来发生的事情，包括上市产品的状况，将要上市的产品，播放了一个新产品的视频广告，表彰优秀员工（当场发了红包），还宣读了一些用户来信，公布销售业绩……近百人或坐或站（坐的自然都坐地上），气氛相当随意。看了一下发现亚洲人的数量挺多，估计大部分是华人吧，在会议结束散场时，有一个女孩子用汉语和我们搭话，她说她来自台湾。



采访之后的全员合影



在厌恶了《古墓丽影》方方正正的世界后，我漫无目的地闲逛，结果一不小心擅闯重地，那就是Dreamworks力图重新定义冒险类游戏的巨著《入侵者》（Trespasser）。在电影《侏罗纪公园》的续集《失落世界》中，大家得知John hammond的公园只是个参观地，其恐龙来源是一座名为Site B的岛上，在实验失败后这个岛被放弃了，但经常有受暴利诱惑的猎人上岛，试图捕捉这些稀有的生物，但似乎没有人成功过。这次Dreamworks给我们创造了一次上岛的机会，但扮演的不是象Quake中那样身背弹药库的猎人，而是一个名叫Anne的女孩，原本要到哥斯达黎加渡假，中途由于飞机出事坠入海中，漂到了这个失落的世界。她胆小孱弱，远没有Lara那么勇武；她弱不经风，跑起步来比Half-life中Freemen走路还慢，若是再背上一支枪，就会连一条半米宽的沟都跳不过。但是，她有坚强的意志，一种生存本能激发出来的无穷动力，她的目标，也是你我的目标，就是生存下去、逃出这里。



不知你对《古墓丽影》中头顶那片巴掌大而且还不经常看得到的天空有什么感想，反正我是觉得特压抑，Quakelike就更不用说了。而《入侵者》就不同了，放眼望去，天就是大片大片的蓝蓝的天，海就是一眼望不着边际的波涛起伏的海，树林就是漫山遍野层层叠叠的树林，原本该是什么样就是什么样，没有刻意制造的痕迹。唯一美中不足的是远方景物的描绘不够精细。在游戏中，你可以看到前方三十多米开外的地方有一道透明的幕，它滤过的地方就会变得很清晰，每片叶子都能看得很清楚，而远处的树木就不行了，叶子都成了一块绿色象2D贴图一样，看来新的3D引擎还有待改进。

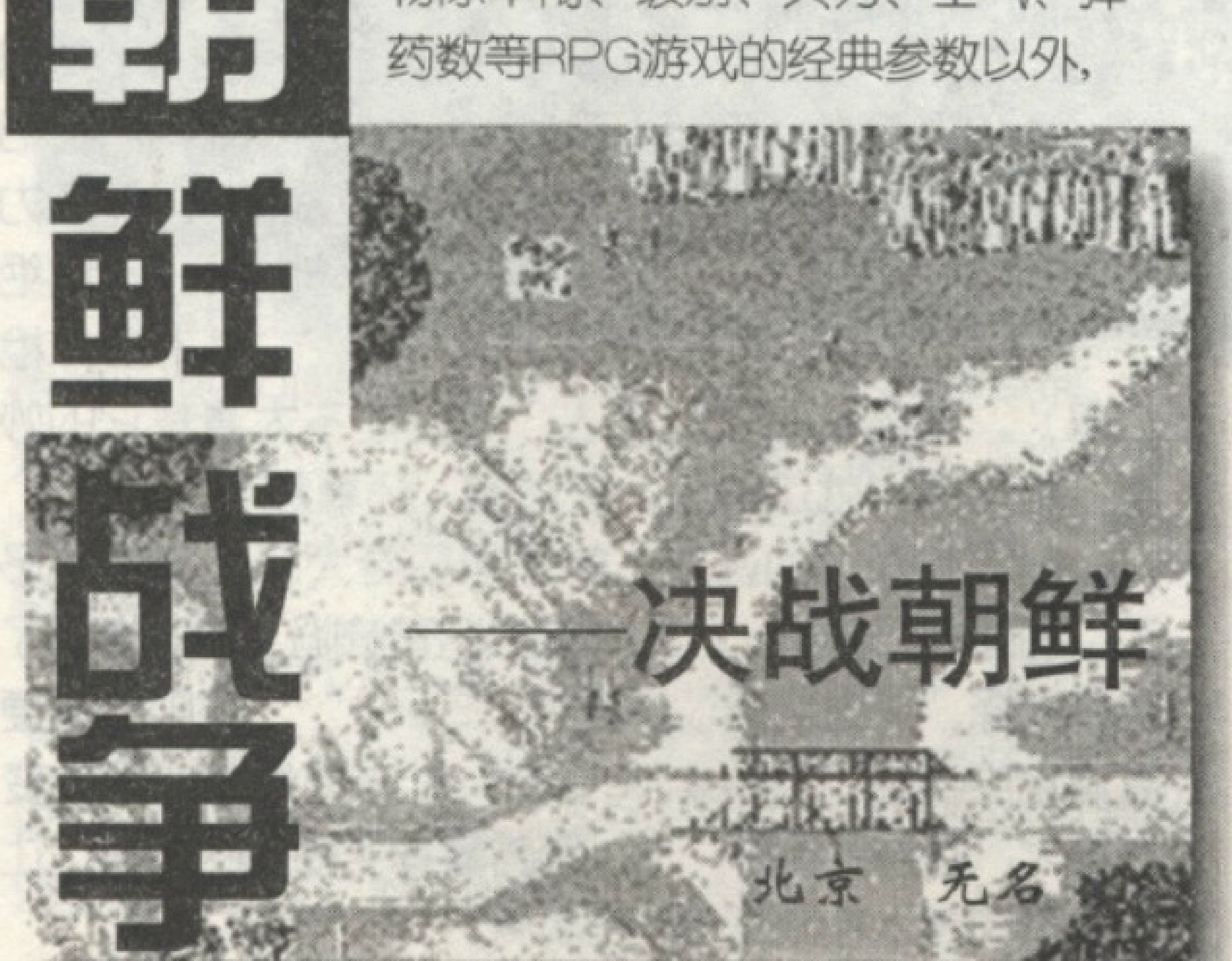
开放式的地形是这个游戏的一大卖点，但它并不意味着开放式的剧情。这个游戏的路线是规定的，虽然这条路线很宽，你可以到处闲逛，但它只有一个入口和一个出口，无论如何你都得找到出口才能过关，而且方向也是固定的，你有天大的本事也不能回到上一关的场景去。《入侵者》关数虽然不多，但每一关都非常的庞大，多数时候都是在不停地爬山，崎岖的山道一眼望去看不到头，往往每关都要走上四五公里的山路才能找到出口。还有一点值得一提的是，《入侵者》是我见到的依靠人力行走垂直跨度最大的冒险类游戏，在这个岛上，有几百米深的峡谷，也有海拔一两公里高的山峰，都是游戏的必经之路，也是游戏的重要“景点”，站在山顶，前面的路程尽收眼底，那成就感就不用说了，你一定不要错过啊。

真实，是这个游戏力图达到的境界，也是Dreamworks一贯的作风。《侏罗纪公园》中那栩栩如生的恐龙曾经一度定义了恐龙在人们心目中的形象，在《入侵者》中则更加逼真。特别是各种食肉恐龙，它们的动作是那么的顺畅，充分体现了王者的风范，使你和它们正面冲突的胜率极低，所以，不到万不得已，不要找它们的茬，这对于喜欢杀戮艺术的广大Quake迷们实在是个败笔。避免和恐龙冲突也并不意味着只有跑的份，《入侵者》中有许多的武器可以使用，从女士用的六发左轮到军用吉普上的重机枪，应有尽有，其种类不亚于《彩虹六号》。前面说过主角Anne弱不经风，在这里就可以充分体现出来，她只能拿两样东西，也就是说，不论什么时候她身上最多都只能有两支枪，这对于喜欢扫射的同志们是一个很大的打击，生存和死亡往往就决定于一颗子弹，这再真实不过了。游戏的真实性还体现在音乐和音效上，《入侵者》支持E A X 和A 3 D APIs技术，使得音质更进一步的提高。

抛开设计上的小失误，《入侵者》是一款非常值得一玩的游戏，千万别把它和什么Sin、Half-life之类的游戏作比较，因为它们有本质区别。《入侵者》是解谜类和射击类的有机结合，是一个新的类别，如果你是一个解谜类的爱好者又同时是一名Quake射手的话，错过这个游戏一定是你本年度最大的失误。

朝鲜战争——决战朝鲜

北京 无名



“抗美援朝，保家卫国”，不知道你是否曾读过魏巍先生的那篇《谁是最可爱的人》，不知道你是否还记得电影《上甘岭》中的插曲《我的祖国》。现在，你会成为中国人民志愿军的一员，而且是独立一师的一师之长，你要率领你的部下亲历朝鲜战争的全过程，凭借着自己卓越的指挥能力战胜敌人。怎么样，想不想试一试，那么赶快玩一玩金山公司最新出品的《朝鲜战争——决战朝鲜》吧，这是金山公司继《抗日——地雷战》后的又一部力作。

《朝鲜战争——决战朝鲜》基本上是一款战棋游戏，有点像《三国志英杰传》，但它又有很强的RPG色彩，人物的技能和升级设定十分完备（后文将专门论及）。在游戏中，每一关的任务都各有特色，有攻坚、有打援、有护送、有奇袭，战前会有任务简报（以主人公的日记形式出现，很有新意），可一定要看清楚。在每关中间会出现一个过场的界面，过场界面中有司令部、军械部、给养部、培训部、兵营、宿舍的设施，每关以后的过场界面并不雷同，相同的场景也会因为季节的不同而不一样，有时白雪皑皑，有时春光明媚，足见制作者之用心。在军械部中可以买到各种军用物资，特别值得一提的是游戏中金钱的来源是变卖缴获的敌军用物资，杀敌越多、缴获的军用物资越多，你就可以买得更多的好“装备”，如此良性循环，我军必将战无不胜。对于各种装备，点击右键可以看到详细说明，设计十分贴心。给养部中可以买到补充兵力和士气的道具，不过靠一个苹果或一个山药就能给一个师补给吗？提到培训部，就必须仔细讲一讲游戏中人物参数的设定，人物除军衔、级别、兵力、士气、弹药数等RPG游戏的经典参数以外，还设计了非常多的技能，包括：补给、激励、医疗、火攻、落石、瓦解、骚扰、破坏、牵制、疑兵、空袭、增援、战壕、沙包、掩体、步兵雷、坦克雷和水雷等18种（为什么没有仙术和妖术？），每种技能又有1-10级（级别不同，计策的作用的范围大不相同），不同的兵种初期所会的技能各不相同，以后每升一级就可能有技能点去学习新的技能。到兵营中可以听到很多部下的谈话，对以后作战会有所帮助。回到宿舍可以看到下一关的任务简报，一切准备就绪后进入司令部就可以开战了！

游戏的地图还是显得有点单薄，色彩显得不很丰富，不过界面中下有一个地图按钮，按下后会出现一幅军用地图，将本战役战场情况描述的很清楚，绝对值得一看。游戏的操作相对简单了一些，低级的部队会跟高级的部队行动，这样你就不必一一操作了。

《决战朝鲜》虽然是游戏，但也非常重视其真实的历史事件，每一关不仅有具体历史战役可考证而且对双方兵力状况、火力装备等有详细的介绍，还有珍贵的历史照片如麦克阿瑟被杜鲁门撤职、朝鲜战争停战的板门店签约，当时战场的真实记录片等，真实度达到80%以上，上千万字的资料来自中国军方、日本和美国的专业研究机构。

你要充分考虑你带领的部队的军衔、兵力、士气、疲劳度、经验、弹药、材料等参数，你要想迂回合歼敌人过多的急行军，就会严重影响部队的战斗力，其中军衔最重要，星的数量会改变部队的某些属性，当你成为五星上将你就可以所向披靡，在武器上你可以见到当年很多的主力武器如：三八式步枪、四五式加农炮、六零迫击炮等，不同的武器对不同的对象具有不同的杀伤力，如苏式反坦克枪对坦克就比九六式轻机枪和汤普森冲锋枪杀伤力要大得多，为了取得最大的杀伤效果，应根据敌人的兵种的不同选用相应的武器，做一个武器专家吧！在战争中你可以从鸭绿江经过五大战役打到三八线，直至和美军在板门店签约，如果你更有野心，在游戏中你甚至可以把美国大兵打出朝鲜半岛。

总的来说，《朝鲜战争——决战朝鲜》这个游戏可以用中规中矩来形容，笔者玩到的只是试玩版，同正式版会有很大的区别，希望金山公司在出正式版时能更突出自己游戏的特色，毕竟选用的是很不错的体裁。



盟军敢死队资料篇

——使命的召唤

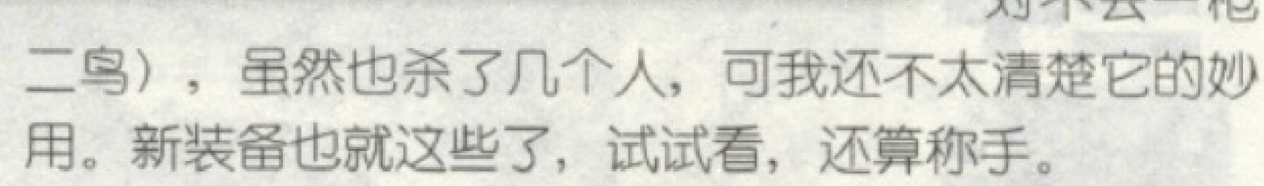
北京 王晨

去年年底曾有人问我："1998年最令你难忘的游戏是什么？"我未加思索地回答"COMMANDOS。"没想到几天以后得到了EIDOS INTERACTIVE宣布开发《盟军敢死队资料篇—使命的召唤》（以下简称《使命的召唤》）的消息。接着DEMO上网了，经过艰苦的下载和艰苦战斗，再加上EIDOS主页上的相关介绍，总算对其有了个初步了解，说出来让大家共同感受一下吧!



首先，在《使命的召唤》中，我们将前往波恩、贝尔格莱德、荷兰、克里特岛等诸多真实的地区出生入死，为打倒纳粹去完成8项重大任务。无论是破坏海岛上的雷达站或是火车站、机场，还是绑架、暗杀德军军官，再用以往的装备，看来已是难以应付了，所以PYRO为我们准备了一些新装备下面就让我们试用一下吧!

我们的每位身上都多出了一块石头。干什么？用它来砸死人？NO、NO、NO，这可是件用不完的宝贝！与蜂鸣器有异曲同工之妙，而且还要好使的多。以DEMO中的这一关为例，贝雷帽同志躲藏在院子中，用石头瞄准围栏外的德国鬼子，一发、二发、三发"没羽箭"，打他个找不着北，傻乎乎的往这边跑了过来。贝雷帽同志纵身一跃，躲在了一间小木屋中。那傻瓜跑来自然是人影皆无，他哪想到一把锋利的匕首已刺入了他的后心。尸首倒在了地上，贝雷帽正准备将其抬走，不想在他身上摸到了一包香烟，想想如今正号召戒烟，又把它扔在了一旁。藏好尸体，又用石头将另一德军吸引过来，没想这家伙看到地上放着一包香烟，简直忘了死，俯身就捡，没说的，又是一刀。哇，如此好东西，大家分享，同伴们分头到各个敌人的尸体上捡了一包备用。另外贝雷帽同志和间谍老兄都多出了一双手铐，这可是打通DEMO里这一关（在正式版中是第二关）必用之物。我们的目标就是要绑架一位德国将军，绝对不能打死，更不能在院子内暴露目标，让他钻进汽车遛走。一定要乘其不备，冲上前去，"咔嚓"一声，代表人民将其逮捕归案。还有就是司机师傅身上又多了一只M1步枪，射程远（但比不上狙击步枪），声音响（比蜂鸣器还招人），威力大（不过绝对不会一枪二鸟），虽然也杀了几个人，可我还不太清楚它的妙用。新装备也就这些了，试试看，还算称手。



其它方面总的说来，就是地图更大了，德军更多了，画面依旧精美，敌人大脑依旧有缺陷。游戏增加了难度选择，不过我建议还是用"Easy"，否则您的硬盘肯定经不住"Save、Load"大法的折磨。虽说变化不大，但绝对值得一玩，面对着神圣使命的召唤，让我们再次杀上反法西斯的战场吧。



游戏试炼场

异形生死斗

Aliens vs. Predator

游戏类型：主视角射击

发行：FOX Interactive

制作：FOX Interactive

系统配置要求：奔腾200、32MB内存、Win95/98

强壮的肉体，每一部分甚至是血液也可以成为杀人的利器；超人的智慧，敌人的动向全在掌握之中；汲取纯粹的能量，抛弃蹩脚的武器和笨拙的钢铁，超出赘人的七情六欲——这就是生物的最高形式——异形。异形在人们的想象中，总是人类的大敌，免不了一场血战。这一次，FOX Interactive要让异形们也相互斗一斗。



《异形生死斗》的主角当然是异形了，我头一次觉得异形也蛮可爱的。不仅外形，武器也不再是枪炮，而是应该“笔记本”。敌人当然也不是人类啦，它们不仅力量强大，行动也异常敏捷，在AI方面，比同类游戏也略显得高。

画面是动作游戏的关键，《异形生死斗》虽然谈不上如何出众，但也相当完美。尤其是异形，贴图细致不说，动作更是活灵活现。音效方面也不逊于任何同类游戏，尤其在空旷地方的表现十分出色。

主视角射击游戏在半年内已出得太多，虽然《异形生死斗》在各方面的表现都不差，但恐怕生命力也不会太强。

食肉动物

Carnivores

游戏类型：模拟

发行：WizardWorks

制作：Action Forms

系统配置要求：奔腾166、16MB内存、Win95/98

“食肉动物”这个名字是直接翻译过来的，从这个游戏的内容来讲，翻译成“恐龙猎手”更合适（不过就是重了）。说来也巧，本期的试炼场有《恐龙猎手 II》和《猎鹿人 II》，而这款《食肉动物》就象是二者的结合。

《食肉动物》是一款以猎恐龙为内容的游戏，这比起猎鹿可刺激多了，当然拟真度就要打些折扣了，毕竟恐龙谁也没见过，就算见着了，恐怕也不敢打，即便敢打，政府也不答应呀。

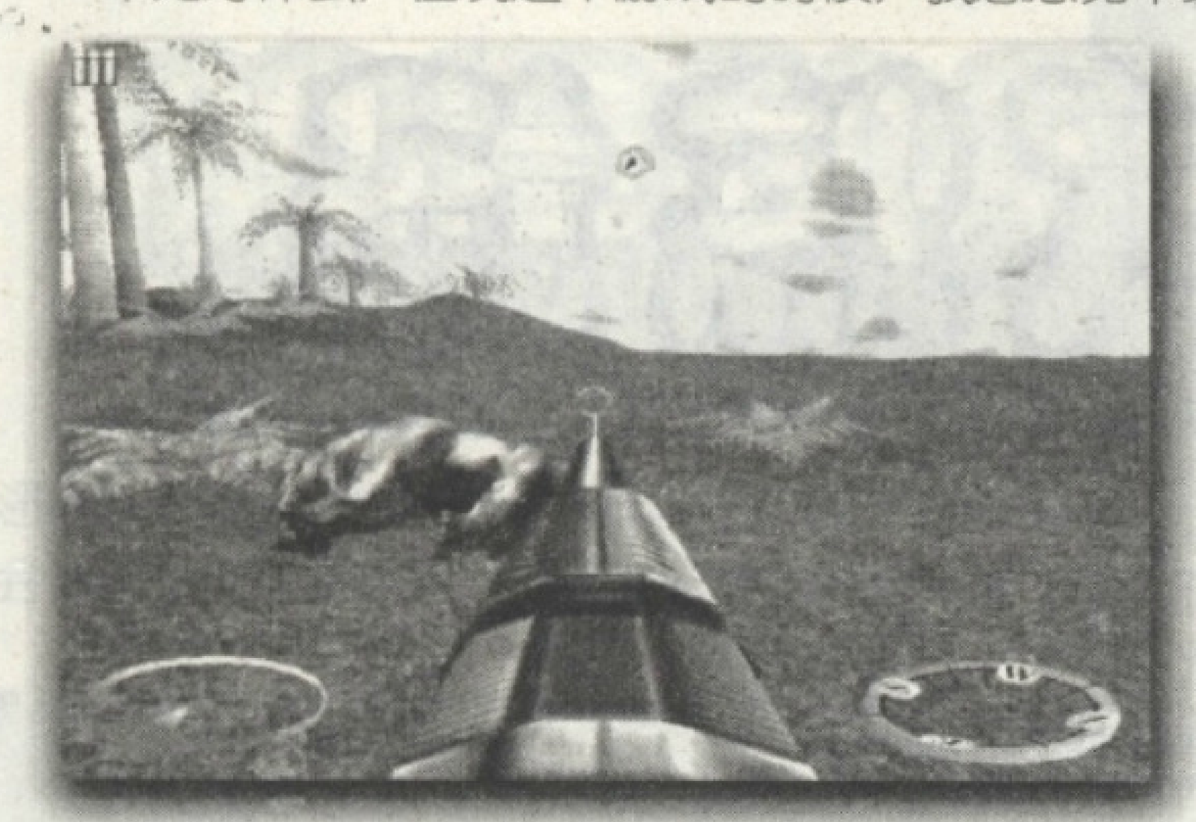
虽然没人见过恐龙，但Action Forms还是为我们创造了一个几近真实的世界。在试玩版中，只能打一



关，但这一关的表现已经很出色了。无论天上的翼龙还是地上的雷龙，都很逼真。在游戏开始前可以选择武器（很象《猎鹿人》），这一点至关重要，它是你唯一的宝贝，当然其它辅助工具也不少，但你总不能用望远镜

打恐龙吧。

不知为什么，在玩这个游戏的时候，我总感觉不象



在打猎，可能是因为我和恐龙比起来太弱小了吧，明明恐龙这么强大，为什么还要去猎杀它呢？我真怀疑这个游戏的标题是不是在指人呢？



精英飞行99

Pro Pilot '99

游戏类型：竞速

发行：Sierra

制作：Sierra

系统配置要求：奔腾90、16MB内存、Win95/98

《疯狂飞机》大家想必都玩过了，我可是颇疯狂了一阵子呢。当时留下一个遗憾，就是游戏的拟真度太差，象我这种喜欢模拟飞行的人玩起来总觉得太假。今天介绍的这款《精英飞行99》就是建立在现时基础之上的。

游戏中的飞机都是有名有姓的，面对着一片仪表，就象在真的坐仓里一样。游戏的画面远没有《疯狂飞机》那么花哨，更贴近现实，制作者是要玩家明白，自己是在驾驶真正的飞机。

不象《疯狂飞机》那样疯狂，你只能象现实中一样，这才是真正的模拟。如果你已经厌倦Voodoo带来的大红大绿，那么这款游戏太适合你了。

恐龙猎手II

Turok II

游戏类型：主视角射击

发行：Acclaim

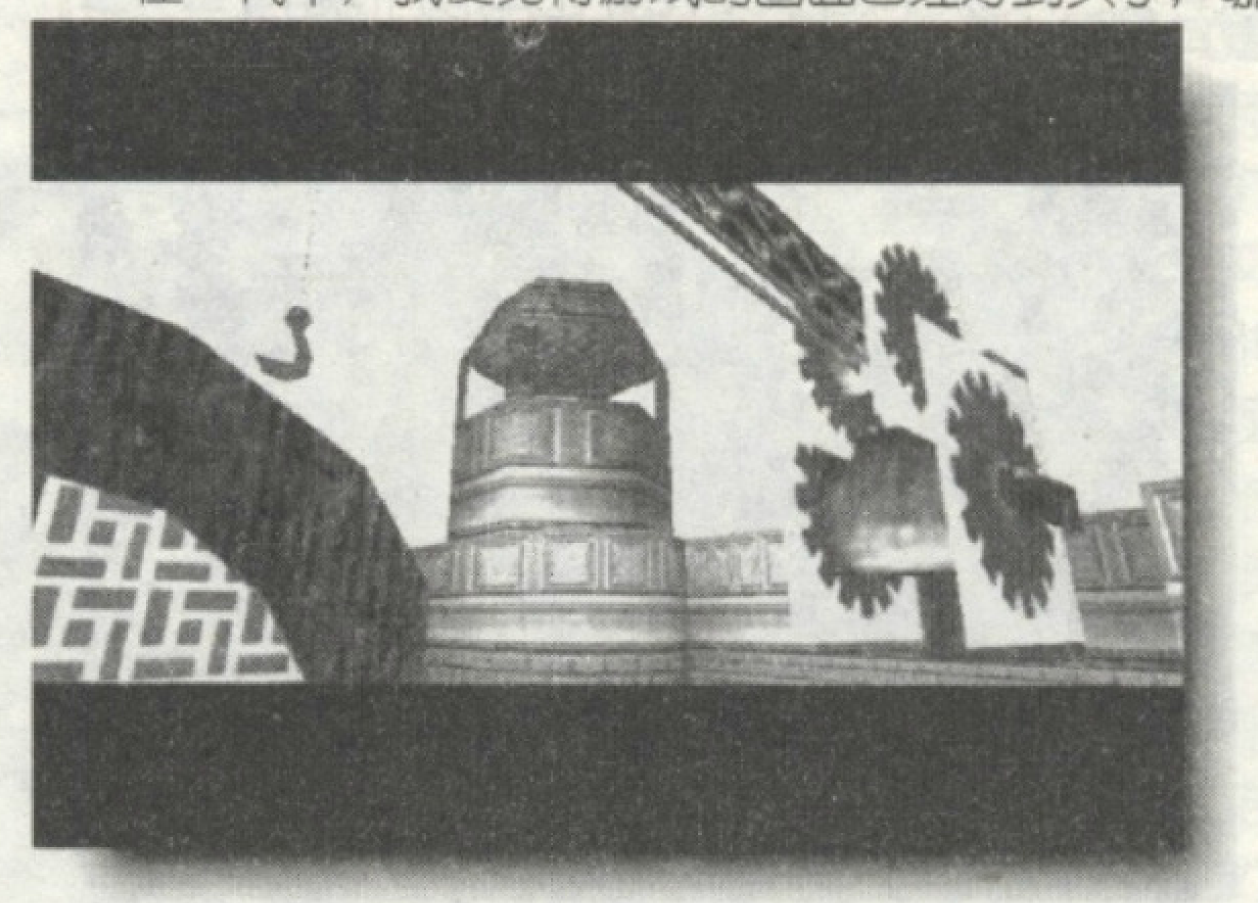
制作：Acclaim

系统配制要求：奔腾200、32MB内存、Win95/98

《恐龙猎手》在一代的时候，就以亮丽的画风和简练的设计而闻名于世，即使当时有着《雷神之锤II》这样的旷世巨作，它仍能独树一帜，吸引无数的玩家。现在，《恐龙猎手II》在这动作游戏辈出的时期里现身，可谓艺高人胆大。

本来，恐龙也算是稀罕物了，可在《恐龙猎手》系列中偏偏是被打击对象，可能正是这种矛盾，使得《恐龙猎手》中的战斗充满异样的激情。不过，在游戏精彩的故事情节的衬托下，这些也都算正常了。在一代中，我们的大英雄Turok把Chronoceptor 扔进火山口，但在同时，却唤醒了一个更狠的——Primagen，Primagen本来被禁锢在一艘深入地下的飞船之中，这回，Turok的任务是阻止它逃出来危害人类并封闭两个世界的通道。

在一代中，我便觉得游戏的画面已经好到头了，哪



知二代更上一层楼，在原来成熟的基础上精益求精，向更细致的方向迈进了一步。游戏画面的第一感觉就是细致，从贴图的纹理上看远不是一代比得上的。同时，这一切的代价就是相对高配置的要求，不过奔腾200的机器应该普及得差不多了吧。

本期光盘提供的《盟军敢死队》资料篇DEMO，在前面文章中有更详细介绍。



天使手记：

早春三月，风和日丽，一切都好，只缺烦恼。虽然模拟天堂只是和大家暂别数日，但在这期间模拟器界却发生了"翻天覆地"的变化！惊世奇闻一件一件又一件的发生，DREAMER真是有点不知从何说起的感觉，大家不要着急在后面DREAMER会向大家做详细的报道的，在报道之前我先宣布一个好消息！一直在网上小有名气的模拟课堂的版主LONGFAN正式加盟模拟天堂，今后DREAMER会和LONGFAN连手推出更多更好的模拟器的教学文献，请大家拭目以待！

★模拟器新闻联播★

本栏目通告

在众玩家、网友、热心读者的一致拥护下！模拟天堂的网上站点的人气值大幅度提高！计数器疯狂跳了将近20万下！每天的日访问量已高达4000-6000人！模拟天堂无可争议的成为了中国最强大的模拟器站点。我们将提供大量最新的模拟器和ROM下载！并且附带详实的模拟器使用手册！来模拟天堂必将成为模拟器爱好者的最终选择！我们的站址还是http://emuheaven.yeah.net（小写）或直接连接http://www1.263.net.cn/emu 没有上网的朋友也不必担心，我们会把非常重要的模拟器和工具收录在每期的POPSOFT光盘中！

传说中的商业版PS模拟器BLEEM发布

第一条重要的新闻就非常惊人！Bleem终于发布了一个Beta版！！采用ASM编程！功能极其强大！兼容性非常好，支持MDEC，所以可以显示黑白的CG动画！完全攻克CG不能跳过症！而且速度也非常快！支持DirectX6.0技术，在P200的机器上满屏全速跑PS游戏！！经过测试1996、1997年左右出的PS游戏，很多都可以模拟出！！什么PLUGIN也不要，只要运行一个219K的小程序即可！（是不是听起来有些象说胡话？但事实的确如此！BLEEM是真实的）另外在POPSOFT的CD中还收录了本站模拟器评论员宁涛的《模拟界的明日之星》和热心读者管良所著的《Bleem——前途不可限量的PS模拟器》！100张PSCD盘的测试报告，现在模拟天堂可以下载此模拟器！

BTW：据悉PSEPRO军团彻底覆灭！因为2位作者都已经找到了工作！所以PSEPRO这回真的完了！

令人吃惊的UltraHLE——真正能玩游戏的N64模拟器！

第一个能够真正玩N64游戏，而且速度奇快的N64模拟器问世了！这个叫UltraHLE的模拟器能够在PII 300，VooDoo2或者VOODOO女妖上完美（有3D图象和音乐！）运行马里奥64、ZELDA64等一些非常优秀的N64游戏！实在是令人难以置信呀！试想想你可以用家中的电脑来玩N64的游戏，那该多么好啊！遗憾的是虽然这个模拟器的效果真是无与伦比！但VOODOO是必须的，也就是说很多没有VOODOO玩家就惨了！虽然DREAMER手上也有一个叫GLID3D.ZIP的工具，号称是可以把普通的显示卡模拟成VOODOO！但成功率不是很高，大家只能试试看。最神奇的是用它居然可以玩ZELDA64！！不错！是任天堂刚刚出的N64游戏，RPG类的非常非常优秀！

UltraHLE 模拟器的要求：

最低要求 PII 233MHz Processor
32MB System RAM
Voodoo1 Based 3DFX Card
(Glide Drivers Required)
建议配置 PII 300MHz Processor
64MB System RAM
Voodoo2/Banshee Based 3DFX Card
(Glide Drivers Required)
理想配置 PII 400MHz Processor
64MB System RAM

Voodoo2/Banshee Based 3DFX Card (Glide Drivers Required)

BTW：模拟天堂已经将这个模拟器和可以玩的N64游戏上传到网上了，其中包括马里奥64、ZELDA64，大家可以下载试玩，但请保护其版权！但据可靠消息这个模拟器将停止开发了，因为模拟器的作者不是要把所有 N64的游戏100%模拟出来，为盗版者提供机会！他们只是想把 N64 一些好玩经典的游戏 ，分享给模拟器玩家们。下面是LONGFAN的Ultra64 High Level Emulator使用说明书，大家注意阅读！

★模拟器学堂★

Ultra64 High Level Emulator使用说明书

作者：龙凡

Ultra64 High Level Emulator（简称UltraHLE）是由Epsilon和RealityMan开发编制的。它是目前唯一能够正常模拟Nintendo64的模拟器。据作者声称，他们编制这款软件并没有任何商业目的（免费的），只是想告诉人们，电脑是可以模拟Nintendo64的！

模拟Nintendo64！？那得需要什么样的电脑哇！要知道，N64用的CPU是64位的R4000A，有93.75MHz，不仅这些，还有一个声音图像处理器，一个DSP绘点处理器（62.5MHz），36MB内存。但是这么强大的主机你只需要PⅡ233和VOODOO就能完全模拟了！太神奇了！作者的编程技术令我钦佩。

运行模拟器时，因不同的电脑会有不同的效果，所以要进行设置。你可以在模拟器界面上设置，也可以直接更改模拟器的配置文件（Ultra.ini）。以下是Ultra.ini的内容和详细配置说明：

// UltraHLE initialization file V1.0.0

// This file can be used to adjust emulator settings for ROM images.

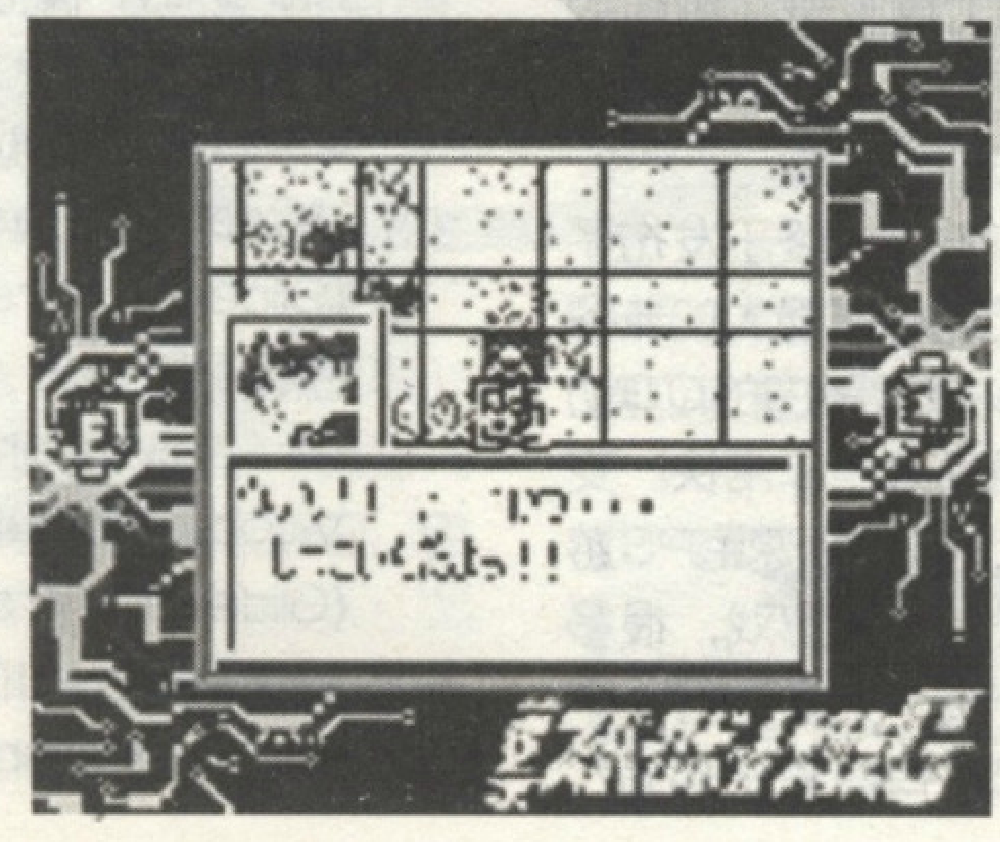
// The [default] section contains defaults and is followed by ROM

// specific sections. You can specify individual settings for each

// ROM image. Section name should be a substring of the ROM title.

[default]

// Change this path to where you want to store save games (save/load state)



savepath=

改变存储和载入的文件夹。比如你可以设置成savepath=D:\N64\save\，读取文件时也会到此文件夹里查找。如果什么也不标明，模拟器会默认到你的模拟器文件夹根目录。

// Change this path to where you have your ROM images

rompath=

改变游戏ROM存放的文件夹，比如设置成rompath=D:\N64\rom\，默认是模拟器文件夹根目录。

// Use this line to set default 3DFX resolution

resolution=640，480

设置你3DFX加速卡的解析度，有521×384，640×480，800×600（8MB显存），1024×768（8MB显存）。呵呵，想一想，用1024×768的解析度来玩Mario64是什么效果？不过这里要说明一下，如果没有PⅡ400和VOODOO2SLI就不要尝试高解析度模拟，那样会严重降低模拟器速度。

// You can use this to disable sound

sound=0

声音模拟的开启和关闭。sound=1是开启，sound=0是关闭。如果你的机器很慢（象我的200MMX），还想模拟的话，就可以把声音关闭，这样能使速度提升不少，以前的丢贞现象立刻没有了。没关系，耳朵痒痒可以放一张CD听呀。：）

// Rest of the settings in this file are ROM specific. You probably should

// not change them. But you can always try :)

下面这一段是设置游戏ROM的，你可以不改变他们，但你可以尝试一下。因为目前的60多个游戏ROM并不能都完全模拟，将其中的指令轻微地更改，或许能模拟出一些新游戏来。

// alttitle – name to display in listbox instead of the real title

将游戏名称显示到列表框中，代替原来的游戏名称（即默认名称）。

// comment – comment to display in listbox

在备注里写上你的话。即comment=你的备注。

// optimize - level of MIPS->X86 compiler optimizations (1..3)

优化MIPS->X86，共有3个级别，你可以在optimize=1..3中选择。

// viewport - assumed n64 res (autodetected usually)

设置N64的窗口，一般为自动设定，你也可以设置成数值位XXX,XXX。

// directsp - must be 1 (rcp emulation style)

RCP模拟样式，但这一指令必须为1。

// osrange - defines the area in boot image where there is code

// loading, by default 1MB is assumed). Not necessary.

OS范围，定义区域里的文件代码。

// patch - apply a patch to the game. Most are internal hacks, but there

// are two generic ones you can add:

// patch=-1, ADDRESS, word DATA

// patch=-1, ADDRESS, byte DATA

// These write a word or byte of data to a given memory address

// every frame. This can be used to enable cheats etc.

设置补丁，也就是将补丁加到游戏中。你可以以patch=-1，地址，字数据和 patch=-1，地址，字节数据来加人。

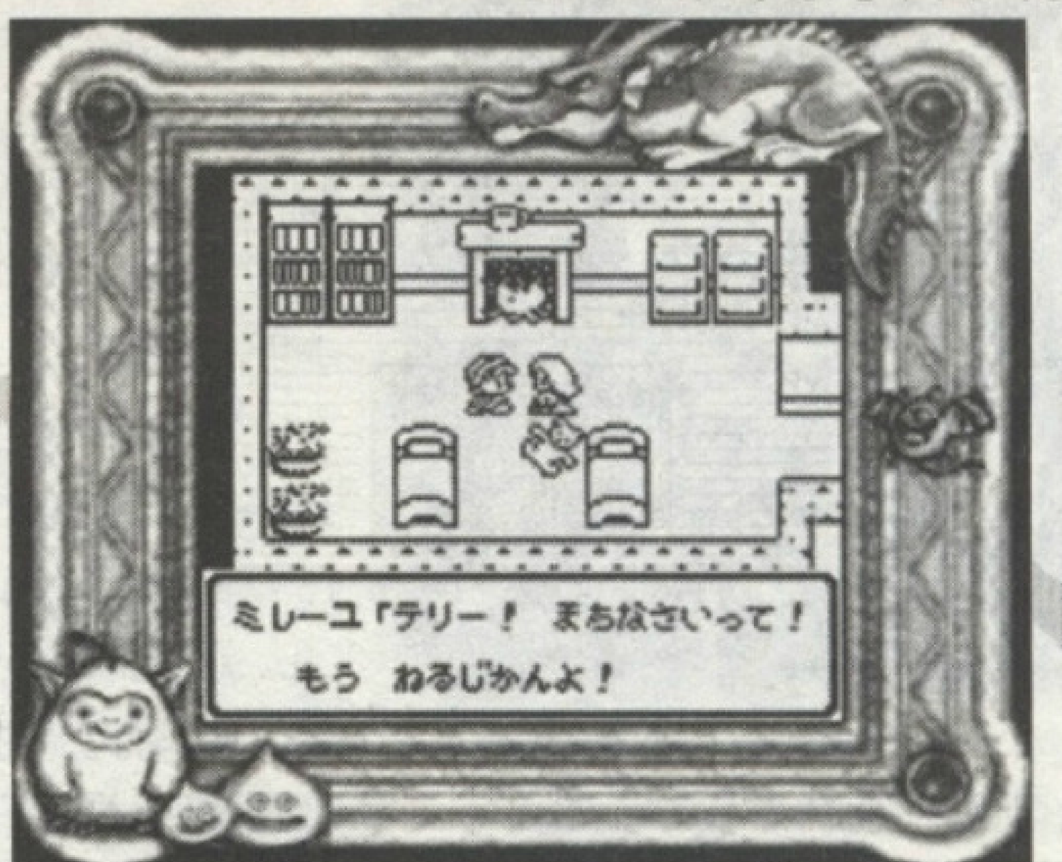
// defaults for all roms

optimize=2

directsp=1

……等等……

你可以在这里设置默认所有游戏的设定。



Danji使用简介：

作者：FIGHTER（街霸）

DANJI是南韩人编写的NEOGEO游戏模拟器，最初是一个专门为真侍魂制作的模拟器，能够支持声音，而且速度相当高。后来演化为能够支持多个NEOGEO游戏的模拟器，但由于当时它的风头都被NEORAGE和MAME盖过了，同时它的功能也实在不够看，连NEOGEM也比不上，所以注意它的人不多。在KOF98推出后，它推出了一个新版本，虽然操作方式还存在一些很大的问题，但在速度（64M内存下运行CWSDPMI后进人游戏时间不到1分钟，是同类型模拟器中最快的）和新增加的双打功能上风头一时无两。我个人认为它是运行KOF98最好的模拟器。

由于DANJI的操作方式和一般模拟器有所不同，下面我给大家作一下说明：

首先下载DANJI的新版本0.0048，里面共有四个文件danji.exe 、danjikey.ini 、key.txt 和rom_cnv.exe，把这些文件解压到任意目录，再把dos4gw.exe和cwsdpmi.exe拷贝进去，当然不要忘了NEOGEO的BIOS。解压完成后可以开始运行游戏了，拿KOF98为例，把KOF98.ZIP解压到DANJI的同一目录中，运行rom_cnv kof98，经过一番运行后在目录中会生成4个后续为BIN的文件，分别是IMG、INF、LAY、PRG，文件生成后，运行DANJI，就可以开始游戏了。

DANJI支持压缩文件，但不是流行的ZIP文件，而是ARJ，当四个BIN文件生成后，可以把KOF98的ROM文件删掉了。把4个BIN文件用ARJ压缩为KOF98.ARJ，同样如果是KOF97的话，文件名为KOF98.ARJ。经过压缩后的文件比起原来的ROM文件字节少了很多，原来的KOF98 有25.4M，现在只有23.5M了，省了不少地方。 经过ROM处理后，开始定义键盘，用任意文本编辑器编辑DANJIKEY.INI。文件打开后发现有长串的数字，这是键盘的编码，它们的排列是start,select,上，下，左，右，A，B，C，D，对应NEOGEO的控制键，第二行是2P的。键盘编码可以在附带的KEY.TXT中获得。

键盘定义后输人danji kof98就可以进人游戏了。在游戏中，功能键是F1=RESET，F5=手动跳帧（速度慢时可以按这里），F6=自动跳帧（多快的CPU也不用“怕”了），F7=1P 键盘切换，F8=1P摇杆切换。DANJI是没有截图和暂停键的。

同时DANJI支持多种显示模式，包括320×240和640×480的正常模式和抽线模式，如果在进人游戏后，出现屏幕变蓝的话，可以用带显示模式的参数运行，例如：

danji kof98 -12 其中12是DANJI的显示参数之一，参数从0-20不等，10-20是解决蓝屏幕问题的显示模式，自己试一试吧。



北京：赵效民

几年前，由台湾第三波公司出品的RPG游戏《三界谕——邦沛之迷》曾深深地吸引了我。该游戏虽然图像较粗糙，音乐较单调，但丰富且令人脑筋大动的谜题、宏大的场景及相当不错的剧情设计都给我留下了很好的印象。四年后，终于盼来了它的续集，这就是《三界谕II——真爱不死》。

游戏的剧情续接上集。主角葛罗王子是里姆斯王国的唯一继承者，在其十九岁登基前夕，母亲希望他能找到当年遭受兽人袭击而失去消息的父亲和弟弟。而葛罗也正有此意，于是只身开始了冒险。在旅途中，葛罗陆续结识了天神之地的主人凯、精灵夏梵娜、白狼巫主的继女苏菲亚、并找到了自己的亲弟弟席克。之后五人共同展开未知的旅程。然而，随着见闻的增多，他们知道了一个可怕的事件：上一集中的女魔头娜蒂将要复活，她手下的七个巫主正在秘密地行动，希望能建成人骨塔让娜蒂重返人间，以便与兽人军团联手再次统治虹奇星……于是，他们一行五人继承了五向战士的衣钵，开始了拯救虹奇大陆的征程。

整个故事由一个简单的动机开始，玩家一开始并不知道游戏的真正任务是什么，但随着游戏的深入便渐渐变得精彩而宏大。游戏中一共有二十几个场景，让人感到一种恢宏的气势，越往下玩就越能感到剧情的复杂与构筑的严谨，让人不由自主地深陷其中。下面就让我们看看《三界谕II》的精彩之处吧。

进入游戏，映入眼帘的是640×480加16位 Color的高彩画面，以第三人称侧俯45度为视角，看起来很舒服。很明显，大部分建筑和地行都采用了3D绘图技术，虽然没进一步使用3D特效，也已令游戏的画面明快了许多。而且，游戏中的人物造型都比较圆润，每个主角的状态窗口也十分精致。所有这些都给人留下了良好的第一印象。另外，人物动作也设计得比较合理，其造型也与当时的武器装备相符，不同的装备都会即时体现在人物的外观上，即使是短剑与长剑也有区别。但没有进一步将护具形象也加入到人物造型中，不能不说是一个遗憾。

与图像的改进相对应的是，游戏中的音乐表现也有不小的进步，在不同的版图上都有不同的音乐与之配合。但我个人认为进步没有图像变化得那么明显，由于没有采用当前流行的CD音轨设计，从音质上就能听出差距。

随着游戏的进一步深入，我又逐渐看到了新的闪光点，那就是战斗时的声色光效。与《三界谕II》较特殊的战斗设计相配合，战斗画面处理得也较为出色。在施展魔法攻击（共47种）或敌人被消灭的瞬间，就能明显地看到有种半透明的烟雾效果。相信这也必然是今后RPG的一大潮流。但与之相比，游戏的音效则给人的印象不深，一般就那么几个单调的爆炸声或施展魔法的啾啾声，而且主角们在攻击或被攻击时也都不会发声，从而让战斗时的气氛大减。但平心而论，《三界谕II》在声色方面的表现，对于一个RPG来说应属上佳之列。

说到战斗，这是RPG游戏的焦点之一。长期以来，不同的表现风格屡见不鲜。然而，我认为《三界谕II》的战斗设计可以算是中文RPG中较为出色的一个。在每个人物的状态窗口上都有七个小按钮，其中两个大的是控制使用兵器攻击还是魔法攻击，另外5个小的则是行动模式，指挥攻击、自动攻击、必杀追击等。一般都选择自动攻击，这时不需要人工参与指挥。而战



斗则是即时模式，敌人设计成可见的而不是地雷式的。可以为了升级去主动攻击，也可以为了赶路而快速通过，为玩家提供了很大的自由度。在战斗时玩家唯一需要注意的就是别忘了给主角们补血，从而使战斗轻松了许多，但这并不降低战斗的刺激性，当5名主角被几十个敌人包围时，从那激烈的战斗场面中就能充分体会到。

为了在即时状态下方便玩家，及时对主角进行补给及使用魔法，《三界谕 II》还为玩家提供了快捷物品栏与默认魔法设计，同时还设定了用于排列组队顺序、使用快捷物品栏中指定的物品和查看某主角具体装备的快捷键。可以在众多的补品中选定一个放人快捷物品栏，战斗中只要点击物品栏或按相应的快捷键即可实施补给，而当攻击模式选为魔法时，主角就会自动使用默认魔法栏中的魔法，在法力值不足时则自动改为兵器攻击。另外，每名主角的装备窗口都可以用鼠标来移动，武器的装备、各人之间的物品转移以及选择默认魔法等也都是用鼠标的拖曳操作来完成。这些设计大大减轻了玩家的负担。

对于RPG另一个焦点话题——迷宫，在《三界谕



II》中也是必不可少的项目，但《三界谕 II》的迷宫在同类游戏中算是容易的，根本没有什么大的迷宫。象我这种看见迷宫就头疼的玩家最长不过十分钟就可搞定。这其实是一个明智的作法，RPG游戏设计的好坏并不取决于迷宫的繁简而是剧情与谜题的设计，从《三界谕 II》中能体会到这种观念上的转变，也许因为《三界谕 II》的谜题本身就非常出色，不需要复杂的迷宫来刁难玩家。不过，《三界谕 II》仍然没有采用欧美RPG的地图即时绘制功能，虽然可按TAB键来显示走过的路线，但只能显示当前地形，当再进人某个地点时则又得重新绘制。

玩好《三界谕 II》不是一件容易的事情。首先，要记住每个NPC说的话和你所见到的任何信息（如石碑上的碑文），尤其是夹杂数字的对话更要留心，最好是记下来以便日后对照，有时间再整理一下，按照信息中的年份排序能发现一些有用的线索。另外，到了一些特殊的场所也要记录，在日后的行程中很可能会出现与之有关的要素。其次是多走多问，只要是已经打开的场景，《三界谕 II》都没有限制，在游戏进行到某一阶段时，不定期将打开的场景再走一遍，进人所有有人的房间（可事先记录）和每个NPC再说一次话，包括酒吧里的人，会得到不少有用的提示。在进人某个迷宫的时候，最好是边走边画出迷宫的地图，这样会清楚地知道哪个地方已经走过，因为有不少关键的道具是在迷宫里的，如果不细心搜索，日后再找起来就非常麻烦。最后是要善于分析与联想，游戏中的一些谜题在得到一些要素后就要根据当时的情况具体分析。有些地方在得到某个关键物品时会有一些提示，说明得到的物品应在哪个地方使用，但言语很模糊，如果事先不认真记录将很难体会到它所表达的意思，因此详细记录每个过程是一大前提。不过，在需要特殊物品的地方，游戏都会在鼠标光标上有所提示，大不了可以将身上所有的特殊物品都试一遍。

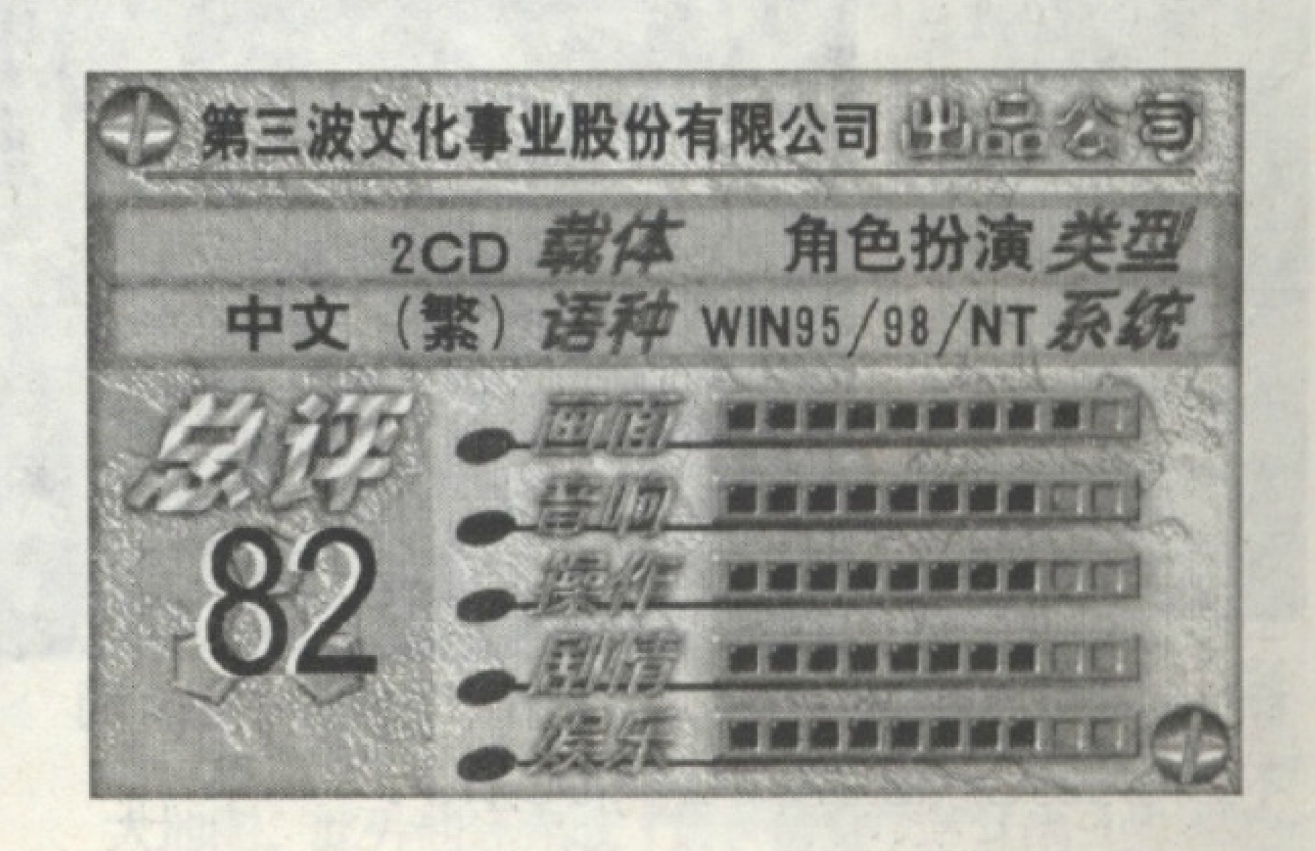
最后，也应该公正地谈谈《三界谕 II》的缺点。除了前文中所提到的外，主角们的小状态窗口由于是在游戏画面中（位于底部），因此当用鼠标指向画面底端时很有可能会造成误操作。另外，游戏的安装容量虽已近70MB，但在进行场景交换与读取进度时仍比较慢。如果这些方面都做得很好，无疑会让《三界谕 II》变得更加精彩。

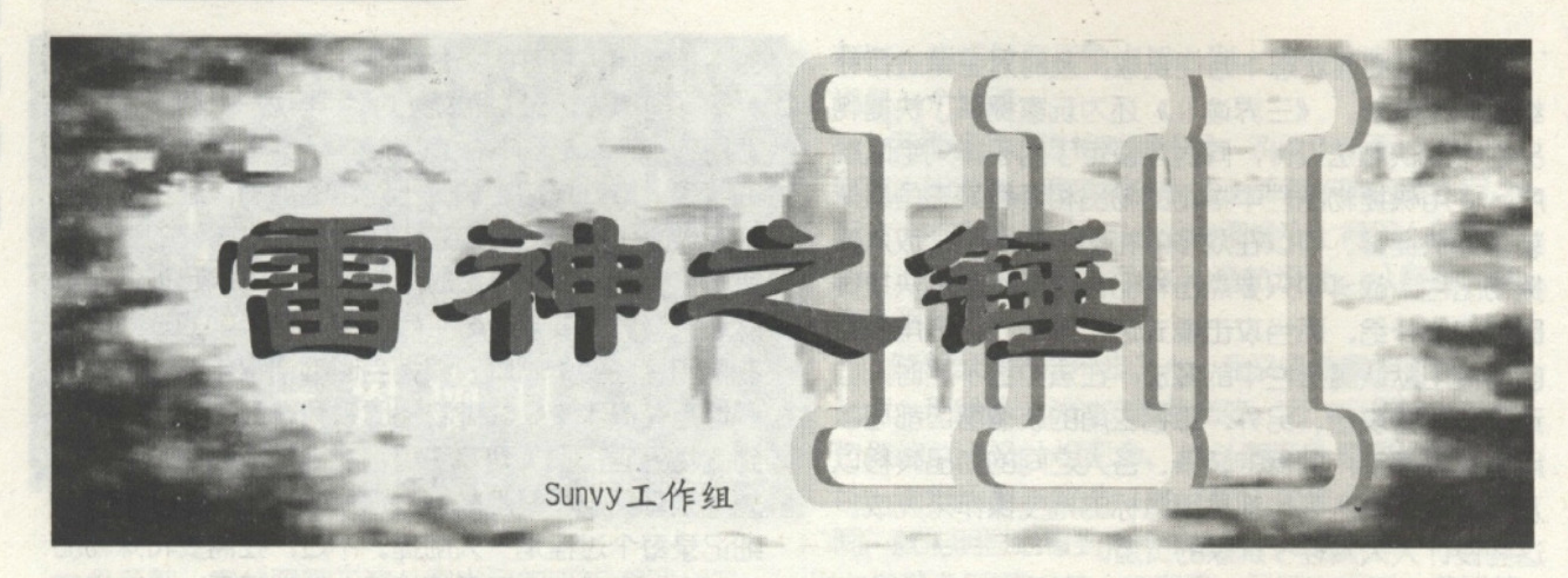
总的来说，《三界谕 II》给我留下了深刻而美好的印象。它不同于目前大部分中文RPG注重男女感情的描写，而是将重点放在了谜题的设计上，相信玩过它的朋友都有同感。在经历过各种动人的感情故事后，这种让人动脑筋的游戏可能会更长久地吸引人。这也未尝不是RPG的另一大出路。《三界谕》系列在这方面是独树一帜的，为RPG世界注人了一种清新的感觉。

适合玩家：喜欢思索的RPG玩家

优秀点点：精美的画面、良好的操控与战斗设计以及精彩的谜题

劣迹斑斑：较多的BUG，声音方面的表现力稍显单调不足





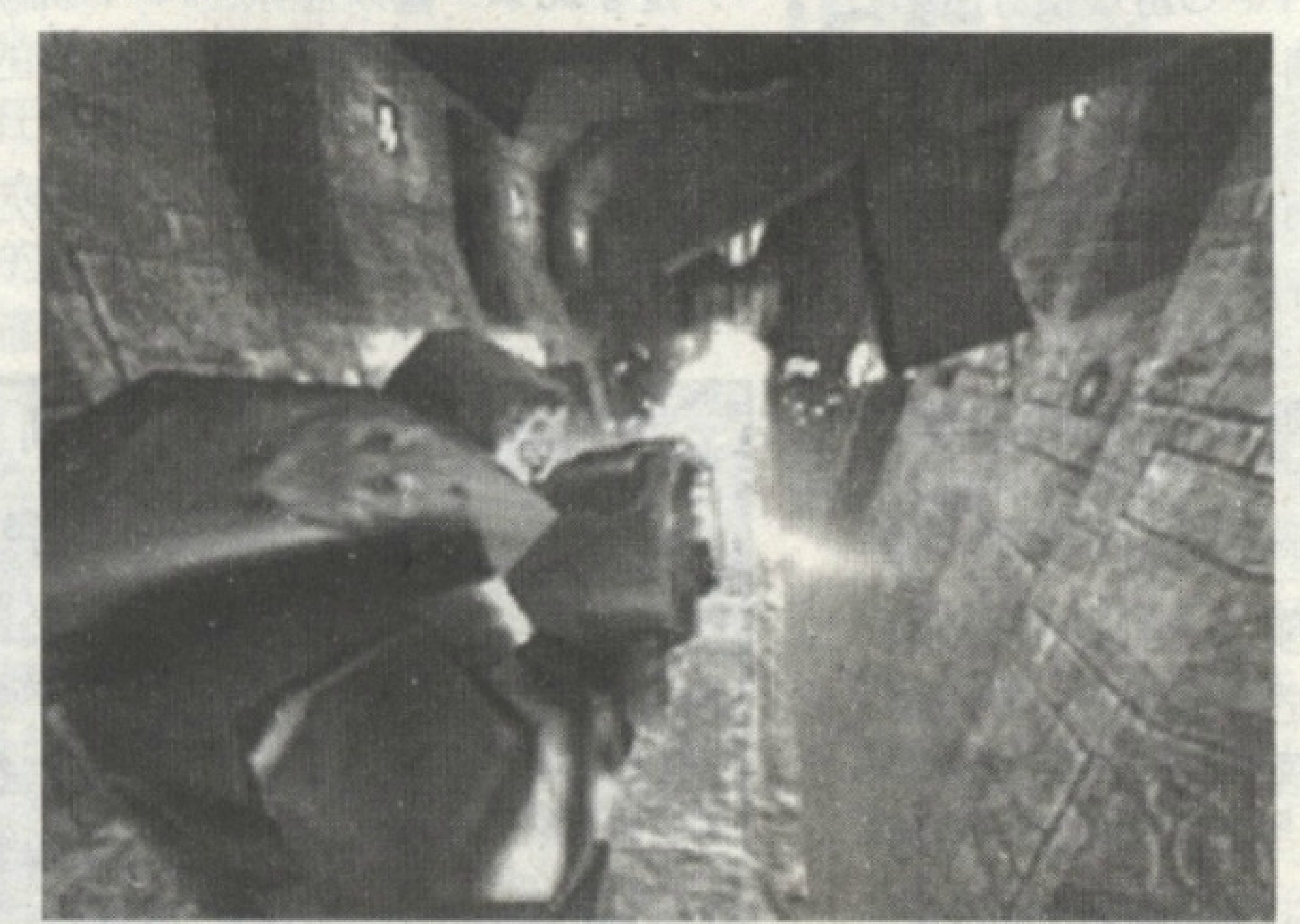
雷神之锤III

Sunvy工作组

idSoftware出品的《雷神之锤》系列终于迎来了它的第三弹。从DOOM开始，id的第一人称射击游戏征服了太多的玩家。正如当初《雷神之锤》的出现给主视角射击游戏带来天翻地覆的变化一样，《雷神之锤III》必将改写主视角射击游戏的历史。它的图像、声效、可玩性等都将使它无可争异地成为第一人称射击游戏的骄子。

一.游戏效果

自从显卡进入了3D加速世界以来，游戏效果一直是衡量一款游戏好坏的标尺之一。id所出品的游戏，其效果一直令人称快。同样，《雷神之锤 III》也将是一款自始至终将游戏效果（包括画面、音效、游戏气氛等）保持得非常"出色"的游戏。也许是受近来一些新游戏的画面效果的影响，《雷神之锤 III》已经逐渐走出了以往一贯的城堡式建筑。不过，从游戏画面效果和设计动机来看，没有一款极品的3D加速卡，是休想体验游戏中极酷的效果的。至于最重要的游戏引擎，大致的操作方式将依然类似于其前两作，但是不会再有不同命令出现，引擎的每一个功能都被各自明确的解释和复制出来，所以本游戏的引擎将具有实现任何可能的强大能力。此外，本游戏中内建了一个游戏进行中鼠标加速的鼠标处理程序，玩家可以直接通过游戏来调用他的鼠标而不必再为乱七八糟的驱动程序而心烦了。



二.游戏角色属性

在《雷神之锤 III》中选手可以根据个人喜好选择轻巧、中等、笨重三种不同属性的角色。由轻巧到笨重，角色承受伤害的能力由弱到强，但移动速度则从快到慢。对于大多数的普通玩家和游戏中大多数的关卡来说，中等属性的角色是最合适的选择。但是在某些小型关卡中，能承受重击的笨重属性角色将是更好的选择。目前关于游戏角色属性设计还没有找到最佳的结合点，所以我也就无法就此说得更多，许多关系到最终结果的因素还无法决定，现在定论显然尚早。id希望所有的三种角色分类都有其确实值得玩家选择的价值，并且他们正在通过设计各种适合这三种属性角色的独立地图来尽量使角色彼此之间取得平衡。

三.武器系统

《雷神之锤》系列中的武器设定一直吸引着众多玩家，以下是本游戏中的武器列表：

机关枪：这是每个选手在游戏开始之初所拥有的缺省装备。它的威力并不很差，随时随地都能立即开火，很短的时间内就能放倒一个较强悍的对手，这是它的长处，然而在一些高速运动对抗的环境下，机关枪就很难准确地击中目标了。

霰弹枪：它是所有关卡中都会出现的武器。霰弹枪是最具威力的武器之一，尤其是在中等攻击距离之内，它的威力能得到很好的发挥。

榴弹枪：榴弹枪是很好地封锁通道和掩护你撤退的武器。新榴弹枪的开火速度和攻击范围都要比以前此类游戏中的榴弹枪要更快和更远。

火箭筒：一种全能型的武器装备。和榴弹枪一样，新的火箭筒的攻击速度要比前作中的快，攻击力也做了一定的调整。

离子枪：威力较大但恢复时间较长。它在速度和攻击力上都做了适当的调整，射击时的时间拖后现象得到了改善，只要稍微提早一点放掉扳机就能很快重新开始第二次射击，但是在一些激烈的战斗中还是不要过分依赖离子枪的为好。

闪电枪：大范围快速波浪式攻击型的武器，威力最大的武器之一。

火焰喷射器：一种能喷射出巨大火焰的武器，因火焰喷射器不需要很高的攻击精确度，因而将成为中近距离的全能攻击武器。但杀伤力较小。

铁钉枪：没什么可说的，比起《雷神之锤II》，铁钉枪的射击速度进一步提高，而且在击中目标后还会附加新的小爆炸追加攻击。此外铁钉枪能够射穿敌人的身体，也就是说如果有可能的话，你射出的子弹也许会让站在一条线上的一串对手都受到伤害。

BFG10K：本游戏中最具杀伤力的武器，它能在一瞬间使樯橹灰飞烟灭。并且和机关枪一样，能随时迅速地发起攻击。

《雷神之锤III》中的武器都放置在了较合适的地点，一个新游戏玩家进人游戏后会很快找到一件应手的重武器。你必须根据游戏中你所面临的地形和处境来选择各种不同的武器，而且因为有切换武器的时间停顿，这就迫使玩家在选择自己的第一攻击武器时更为慎重和更具目的性。所有的物品、弹药、特殊宝物都将使用不同的颜色加以鉴别。举例来说：火箭筒的弹药将是明亮的红色，离子枪的弹药则是紫色等。这样做的目的是让玩家能从很远的距离就把它们分辨出来，从而根据自己的实际需要来决定是否要拾取。

四.其它道具

另外在《雷神之锤III》中，特殊宝物的用途和设定将和以前id设计游戏中的有所不同。它们包括：三倍攻击力：加强角色的攻击能力，你能一眼就将它分辨出来。它将延续id对其的一贯设定，功能维持三十秒并且在被拾取一分钟后重新出现在老地方。重生：能使角色的生命值和装甲值迅速上升到100，接着再慢慢地继续向上一直到200为止。隐形：顾名思义，得到它的玩家在静立不动或蹲伏的时候几乎无法被发现。喷气背包：允许得到它的玩家任意地在空中飞行，不过将轻微降低移动速度，所以如果想用它来追击敌人是十分困难的。传送器：这是《雷神之锤III》所有的特殊宝物中最具原创性的一个，传送器能把玩家任意传送到一个随机地点。将它用来从混战中脱身或是逃避追踪是再好不过了。可以说，传送器的出现为游戏带来了完全不同的新的可玩性，无论是你或是你的对手拥有了它，那么彼此之间的追击在一刹那就会使追踪的一方失去目标。医药包：使玩家恢复100%的健康度。（注：在游戏中，物品将能被携带在身上，可以将拾取的医药包和传送器带在身上，在自己最需要的时候使用。）

而游戏改变最大的莫过于健康和装甲系统了。玩家所能拥有的最高生命和装甲值都为200，但是和前作一样的是，一旦你的这两项值都超过了100，那么就会自动慢慢地降回100。在《雷神之锤III》中，仅有两种装甲，装甲值25的黄色装甲和装甲值50的红色装甲，攻击如果要得到全部效果的情况只有在角色身上不具备装甲的情况下才会发生，否则伤害度会降到50%。id想力图使这种新的游戏风格和其它与其竞争的对手分别开来，从而来体现出“最佳游戏”的真正价值来。

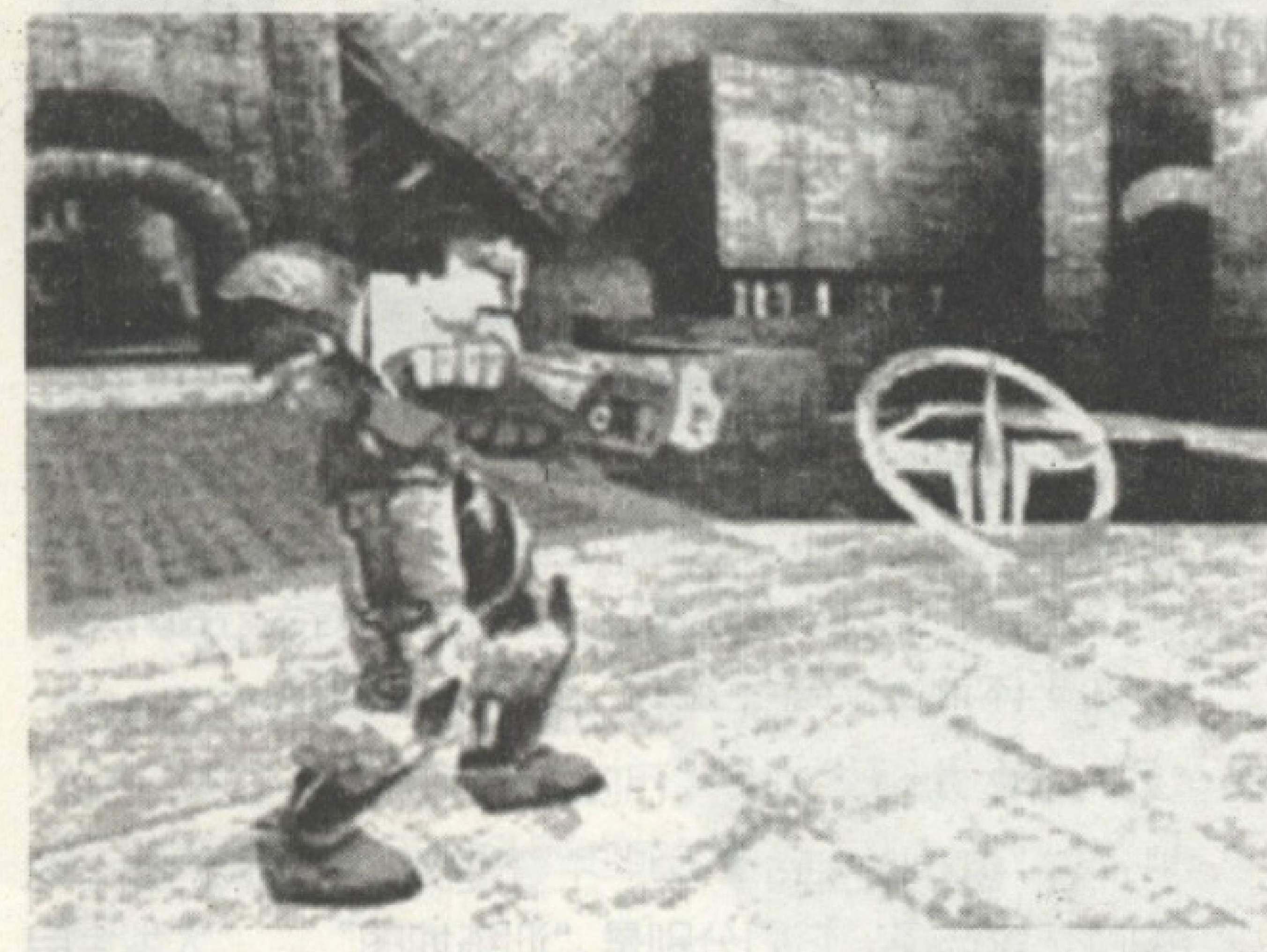
五.地形设计

在《雷神之锤III》中，主要提供三种形式的战斗地图供玩家选择。它们分别是“训练地图”、“大型全自由开放式地图”、“单挑地图”。除了这些较普通的地图之外，游戏中还有不少能为玩家带来从未尝试过的战斗快感的特殊关卡。比如在一个关卡中，无数的弹跳垫使得玩家在这个关卡中的战斗变成了“飞人之战”，而这种乐趣在以前任何一个第一人称射击游戏中都是未曾出现的。各种类型的地图都是分别由不同的设计者来设计的，因为个人的感觉和喜好不同，所以你可以很明显地感觉到不同设计者所制作出来的地图都有着独特而具有魅力的风格。以下是对于所有地图设计者所设计的地图类型的概述：



TimWillits的地图：他所设计的地图类型从严谨的矩形设计风格的单挑小地图一直到复杂而开放的全自由大地图。此外他还完成了巨大数量的团队战斗的华丽地

图，估计这些地图设计将为“Quake世界”带来不小的骚动。Tim根据JohnRomero先前的经典名作补充了更多的新元素，从他所设计的地图中你可以找到一切似曾相识的地图经典设计，不仅如此，Tim所加入的新的变动使得他所设计的地图将很有可能成为新的团队死亡作战地图的标准选择。



BrandonJames的地图：Brandon的地图被id的内部成员一致评为最佳。但是就我个人的观点来看，他所设计的地图虽然有着绝对迷人的视觉效果和画面表现，并且整个关卡的安排组织也非常完美，但是在游戏的可玩性上还是略逊于TimWillits的设计。

ChristianAntkow的地图：Christian使用了另一种方法进行关卡设计，他所设计的关卡大多给人一种极端开放的感觉，关卡中经常会出现巨大的曲线型的气势恢宏的建筑物。虽然他的关卡在本质上都能给玩家带来不同的战斗感觉，但是由于建筑物设计的过多相似，所以乍一看，你会觉得Christian的关卡都是那么的相似。另外先前所提到的“飞人大战”的关卡就是他的杰作。

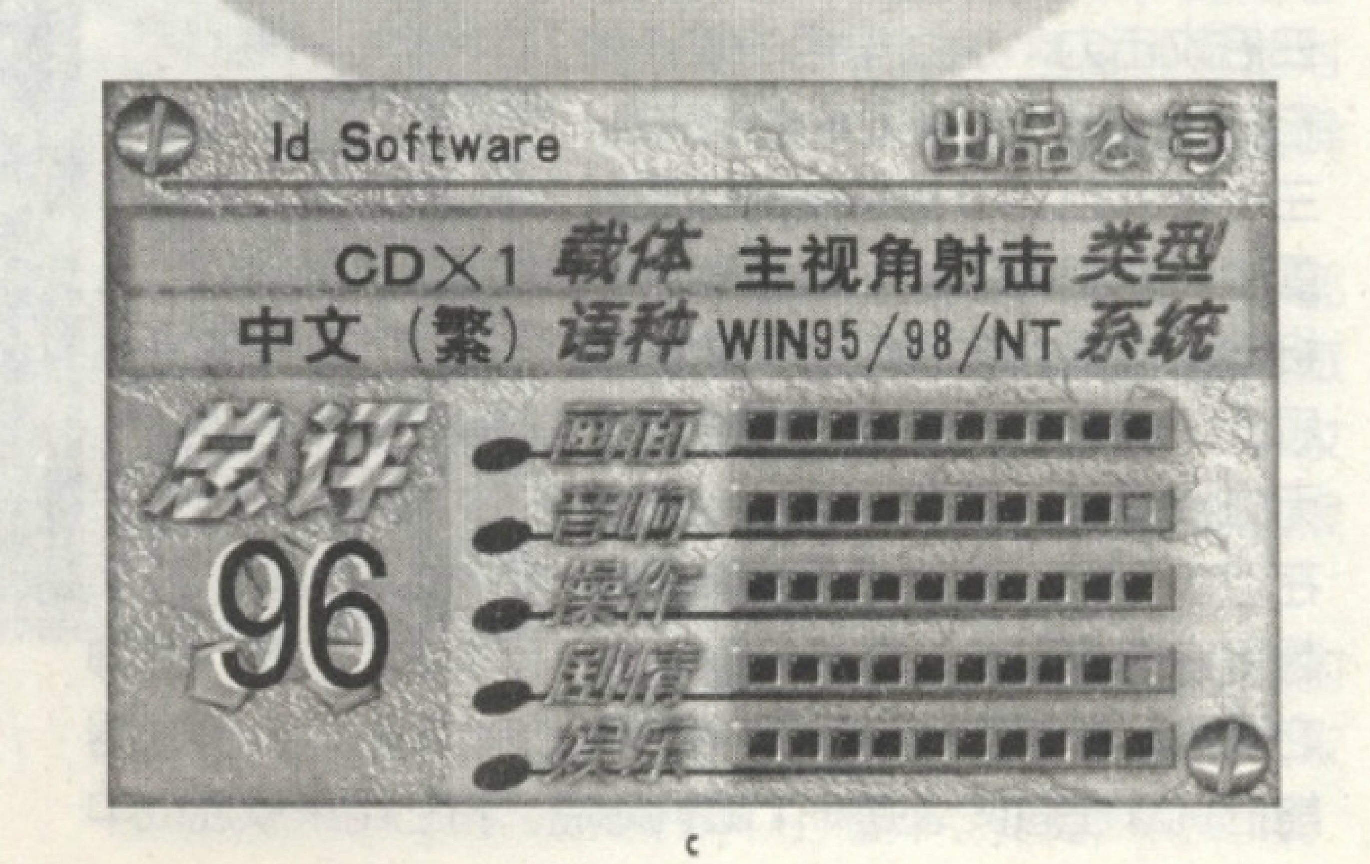
PaulJaquay的地图：Paul所设计的地图大多数还处于制作阶段，但是从测试版本来看，还是可以明显感觉到他的主要设计风格。关卡的设计中可以看出他绝对是一个陷阱设置专家，但由于还是测试版本，所以他设计的关卡给人的感觉还不那么完整和严密，也许要到制作最终完成的时候才能给人带来更明确的印象。

六.在《雷神之锤 III》中将加入许多新的设定

伤害通告：当你一枪射中敌人的时候，一个简短的但十分清晰的声音会提醒你射中了目标。选手通告：当你瞄准一个对手的时候，他的名字会立即在你的HUD中显示出来。这对于选择对手无疑起了非常重要的作用，如果他是一个排名靠后的家伙，那么你尽可以大胆的放手一搏，而如果他是排名榜首的选手之一，那么你还是走为上策的好。杀敌通告：当你将对手送上西天后，你的HUD中马上会用大字体显示被你干掉的家伙的名字。弹跳垫：这是一个在《雷神之锤III》中新出现的装置，它可以用来代替先前的梯子、升降台和电梯。不过我觉得它类似《雷神之锤 I》中的风道。不过重要的是弹跳垫的出现为游戏引入了新的游戏战斗思想——空中战斗。武器列表：无论何时当你切换不同的武器，在你的HUD的下半部会有一个当前你所拥有的全部武器的图标列表显示。如果此中的某种武器没有弹药的时候，你虽然一样可以切换到这种武器，但是在它的图标之前会显示一个“X”来告诉你这是无效攻击的武器。至于武器的切换则很简单，你可以模拟WIN95/98/操作系统中切换任务的方式以ALT+TAB键在不同的武器之间切换。交谈图标：当你进入控制台并键入一行语句时，在你所选择人物的头像之上会出现一个交谈的图标，这是用来提醒你的对手们你正在用键盘打字进行交谈，而此时若有任何人将你杀害，在《雷神之锤III》中都将被视为可耻的事情。竞技场：（游戏关卡/地图设计）《雷神之锤III》的关卡是在以前此类游戏地图的设计精粹的基础之上，加上更为慎重地考虑和专门为多人游戏的特性而制作得来的。我想雷神竞技场将是一个能够包容天下一切大大小小、高手低手战斗的世界，任何人都能在这个巨大而完整的“竞技场”中找到属于自己的角落。

最后来谈谈前面提到的空中战斗和移动。弹跳垫将使你能在空中移动，而游戏精心设计之下的空中移动感觉也非常之好，你不会在空中猛地停住，能够在上冲的过程中缓慢地减速甚至做出一些精彩的特级动作来。

总之，《雷神之锤III》的出现定会给主视角射击游戏带来巨大的冲击，它将使此类游戏的精彩程度和可玩性都上升到一个崭新的高度。







升刚 下

广西 Titanium

十四、Maritropa贫民区

正如Kura所预料的，Shinara地区处于有选择的宵禁状态下，这意味着只有持特定ID卡的市民才被允许外出，我并不属于这一类人，所以我行动得特别小心。Kura会尽她最大的努力为我引路，但我也必须作好准备，以应付随时可能发生的紧急情况。

沿着马路向前走，前面被挡住了，只好走右边的地下通道，收拾几个敌人后来到出口，旁边是一间书店，"这里会有什么好书呢？"我还没琢磨完，旁边的巷子里就冲出两个敌人，看来这里危机四伏，还是走吧。走进巷子，干掉左边冲过来的家伙，直走到尽头右拐，打碎几个箱子找到一件护甲。不过这里是死路，只好回头走到底，左拐再收拾掉一个拿Kato掷弹筒的敌人。右拐……哇！短兵相接勇者胜，好不容易解决了"问题"，巷子对面又跑出几个，不过他们的枪法实在是逊，我轻而易举打发掉他们，走过去补充一下弹药，顺便击毙楼上那个自诩为狙击手的家伙。看看似乎前面拐角处有点动静，慢慢挪过去，哈！有个装甲步兵躲在这里，送这个胆小鬼归西后继续前进，这里又有挡路的铁门，不过马上有辆卡车冲过来把它撞开，真是帮了我的大忙。清理掉车前车后的几个士兵，我走进一个小院模样的地方。前面是N号路口，可是又一扇门横在我的面前，这回连Kura也没辙了，难道真的没办法了吗？我抬头看着右见的楼房，忽然想到，要是能上去就好了，有了！走电线！但必须先把电源关掉。走进左边的旅馆，进老板身后的门打碎开关，再上三楼打碎窗玻璃跳上窗台，对准下面的屋顶（建议在这里存盘）。我跳！幸好，安全地落到屋顶上，不过屋顶很滑，我花了好大劲才站到电线上。小心翼翼地往前走（诀窍是时时把准星压在电线上），跳到右边的阳台上，打碎窗子钻进去。向房子主人——一位女士道个歉，再从另一边的窗子出去，爬上梯子来到房顶。快步冲过排气扇（也可以把排气扇头上的开关打碎），打碎玻璃进入另一幢建筑物，下楼再次打碎窗子跳到路上，沿路解决数个卫兵，进门摆平所有敢于反抗的敌人。左拐正想出门，隐约看见水底有个什么东西，下水一看，嘿！加满装甲！上岸出门，正好撞上两个士兵追一个女孩，见义勇为是当然的。女孩得救后告诉我旁边的箱子里有件护甲，真是好人有好报！

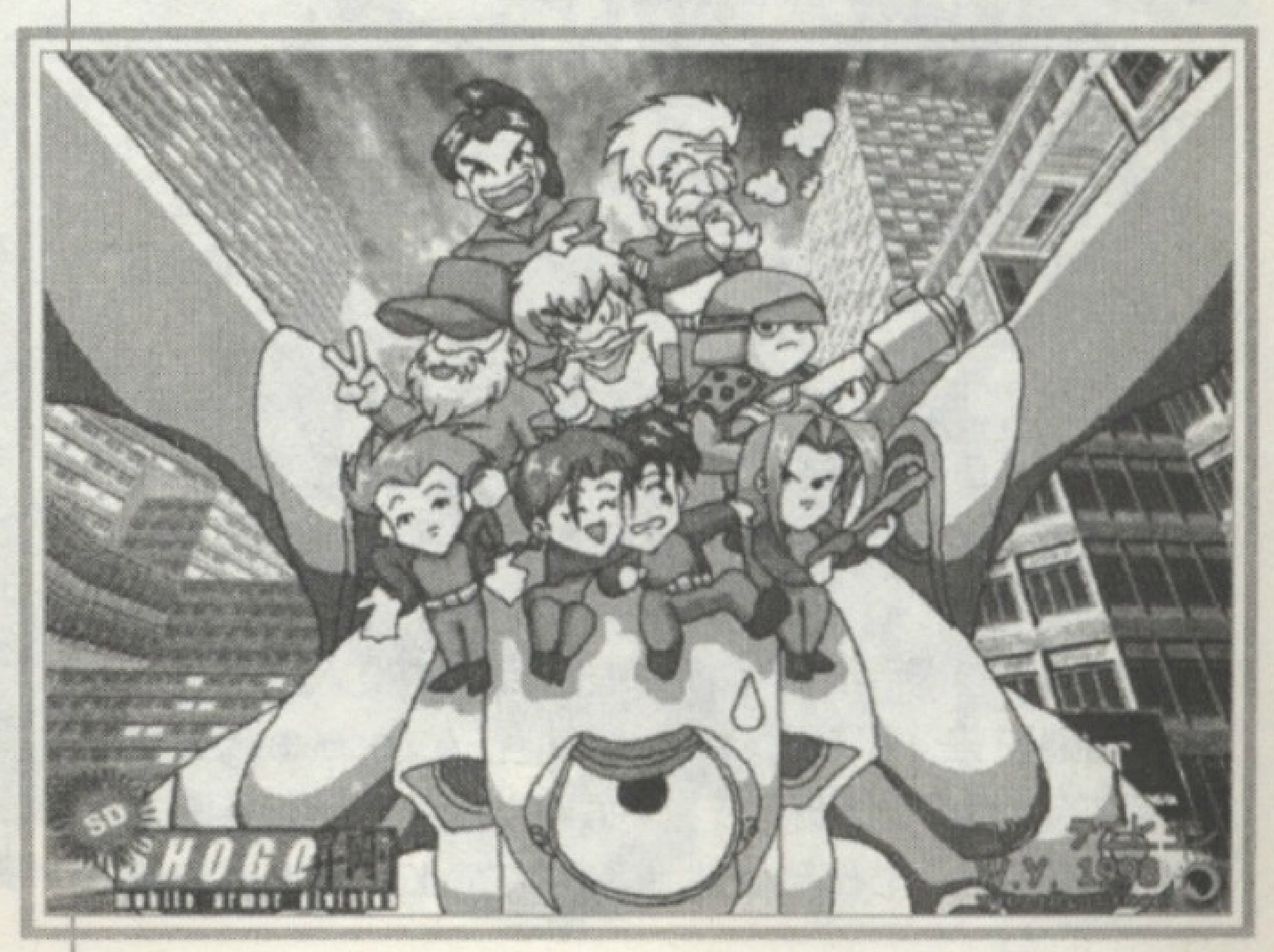
上楼梯走出去，没想到迎接我的还是一道大门，无奈之余只好和旁边的女士谈谈，她告诉我如果能把她的猫找回来的话，她愿意为我打开门。

（这里有两种选择：一是去刚才救女孩的地方，为Haddam夫人找猫，这样将进入隐藏关"丢失的猫"，可以得到第九种武器——巫毒娃娃和一个加一百生命的大十字；二是狠心把Haddam夫人和她的丈夫干掉。两种选择的结果都是进她家按开关把门打开，对结局也没有影响。）

十四(a)、丢失的猫（隐藏关）

Haddam夫人的猫躲在这幢建筑物里的某个地方，我必须先找到一个会吱吱叫的玩具才能把它引出来。我很快就明白了，这一带是流浪汉——那些由于Cronus的恶劣环境和严格的供给控制，而导致心智不健全的男女们的安乐窝，和这种人聚在一起是很危险的。

右拐上楼来到一个到处是箱子的房间，干掉警卫，打碎一扇木门，再出去左拐下楼，干掉大厅里的几个警卫。继续前进把警卫都收拾掉，干掉其中一个警卫时一件亮晶晶的东西掉了出来，我上前一看，哈！这不是一个老鼠玩具（巫毒娃娃）吗，捏一下它还会叫呢！在旁边的水池底下找到护甲，原路返回刚才打碎木门的地方，这



次向前走，摆平左右两边想偷袭我的家伙，沿着通道上楼。当然我也没忘记那次的教训，出通道口之前就已经把上面和右边的敌人收拾了。通过这个房间，打碎玻璃跳出天台，左拐冲上斜坡，打碎玻璃跳进去，把所有的敌人消灭干净。

往前走了几步，我隐约听到猫叫声，是从上面传来的。走上升降平台来到二楼，沿着铁天桥走进房间，干掉两个敌人后终于找到了那只淘气的猫咪。用玩具把它引出来，回到下一层，跳进方型的洞口回到打碎木门处，原路返回。把猫交给Haddam夫人，她十分高兴地给我了一个大十字，还告诉我大门的开关就在她家里，这回终于可以把门打开了！

十五、麦加

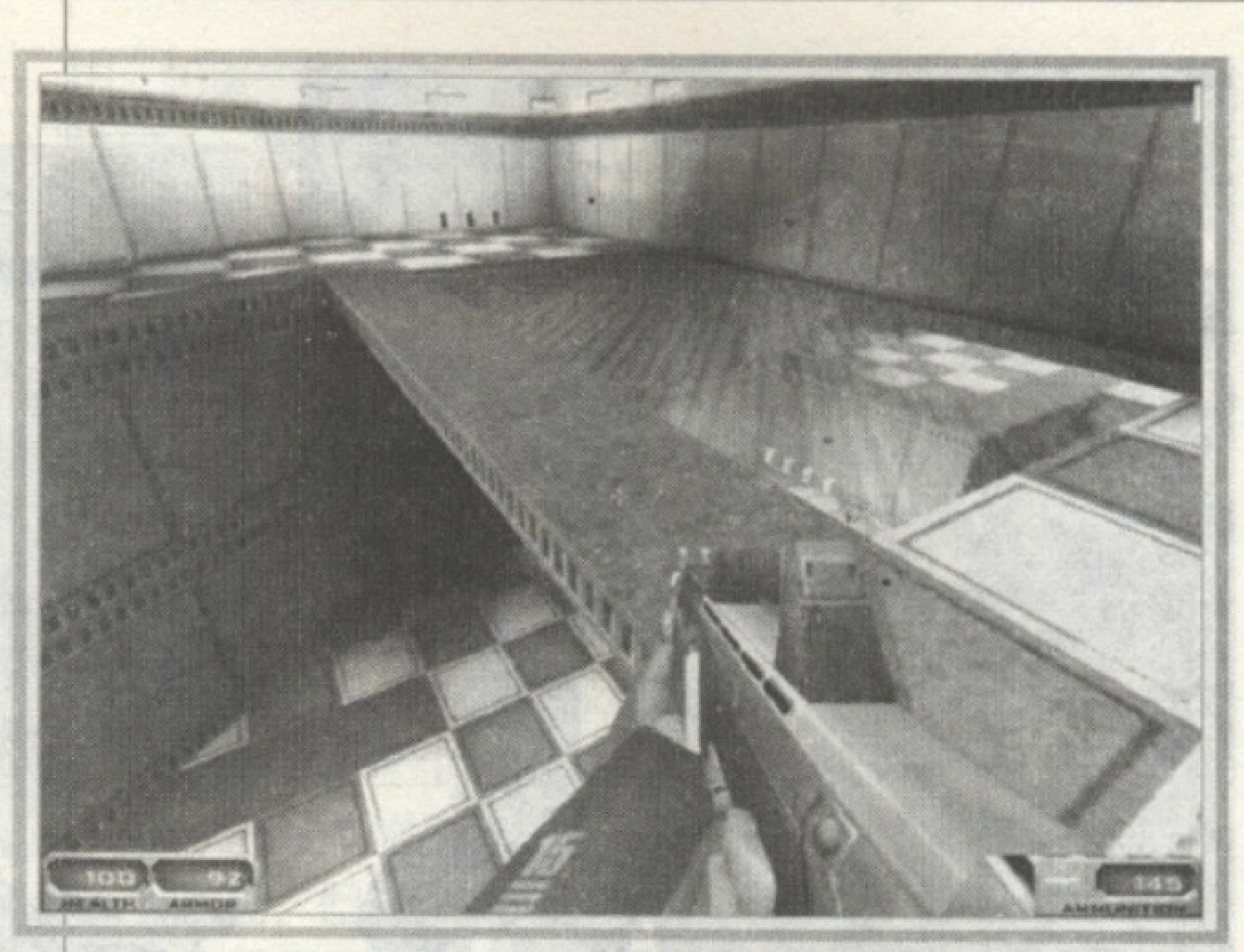
不知为什么，CMC总是轻巧地跑到我前面，这次是Kura有麻烦了，她撑不了多久的。我难以接受离她如此之近而又再次失去她的现实，这使我完全忘了和她妹妹的约会。

糟糕！Kura被抓走了！我必须把她救回来，但我只知道她最后一次和我联系是在一家名叫“麦加”的酒吧里，到那里去找找线索吧。走进酒吧，旁边是一台手提式电脑，我下意识地喊了一声：“Kura！”但没人答应。找到楼梯上二楼，一个个房间找过去，直到最后一个房间，忽然一个陌生的声音在我耳机里响起，他自称叫Ryo Ishikawa，说他知道Kura在哪里，并愿意帮我把她救出来，但条件是我必须先帮他干一件事。这时CMC的士兵冲了进来，我赶快终止通讯，现在最要紧的是先逃出去。我捡起地上的车票，下楼解决几个敌人，出门后迅速把左边的敌人干掉。走右边推开网格门，继续往前来到车站，上楼再清理掉走廊和月台上的装甲步兵，来到月台上，上车吧。

十六、Shinara地区

Kura是被CMC安全部队抓走的，Cronus行星Shogo工业集团的首脑Ryo Ishikawa自称可以帮我潜入CMC安全部队司令部，条件是为他做一次内应。Hank坚信Fallen会尽一切办法在Kura透露任何情报之前把她除掉，我必须阻止他们。

我回到了我的MCA，此时的形势不容乐观，街上到处是敌人的坦克和MCA，如果我不走快点的话就危险了。冲出小巷，马上被两边的敌人夹击，好不容易把他们收拾干净，我也受了不小的损伤，幸好在路边的轿车里找到一些能源和装甲板，很快我又能投入战斗了。炸开通道进去，刚拐了个弯，那位在Avernus城被我击败过的女机师又出现了，让她再次尝尝大炮的苦头吧。把她打跑后我一鼓作气把地面上所有的MCA和坦克统统



干掉，最后来到一座高大的黑色建筑物（不是“资妆药局”，而是另一边）面前，仔细打量了一番后我决定从两边的路口进去。走到中间，贴墙一个远跳，嘿，真的上来了，转身小心走过“独木桥”，就是这儿。

十七、烈火熔城

到Canopy车站的唯一方法是穿过被层层封锁的Maritropa市中心，我想我一定会碰到大麻烦，因此必须做好准备以迎接敌人的猛烈阻击。有些事情表明，Cronus上的斗争比我以前想象的要复杂得多，举例来说，Ryo Ishikawa已经和UCA结盟很久了，但他的动机何在，一直都没人猜得透。是什么使他决定帮我进入CMC总部呢？

这回闯了大祸，CMC已经在市中心布下重兵，这对我来说不是个好消息，因为我正要到市中心的CMC总部停泊场去。看来速战速决是唯一的办法。观察了一下四周地形，我决定先从右边的火箭发射车下手。朝上面打一发蜘蛛弹，没多久就看见敌人的火箭车被炸得飞了起来。借助一个牌子，连续两次远跳跳上高台，收拾掉左边的两台MCA，从通道口进去，没想到这里的敌人更凶，只好一并打发掉。

拐个弯瞧瞧，好家伙，斜坡上前前后后有四架MCA在向我扫射，抄起狙击枪送他们回老家。冲上斜坡顶一看，真晦气，门又关上了，只好走斜坡右边的缺口到下一层，摆平坦克和两架MCA，左拐还没走几步，就听到右前方有响动。蹑手蹑脚凑过去，原来三架敌人的MCA正合计着怎么收拾我呢！趁他们还没得出结论的时候往里面打一发蜘蛛弹，塞住耳朵，“轰！”看谁收拾谁！

沿着路往前走，快到一个斜坡时隐约看见地上有个黑影，原来头上墙边有个狙击手，给他上一课，让他明白想当狙击手就得藏好点，顺手把斜坡上的蜘蛛坦克也解决掉。上坡左拐直走到底，灭掉两个敌人后右拐来到另一个

小区，这里是完全封闭的——至少现在是这样，我必须找到电磁屏障的开关以打开电磁门，否则就到不了停泊场。走右边击毙天桥上的敌人，向前直走到底，一路上不少敌人找我的麻烦，但顶多只是浪费我一点弹药而已。连续两次右拐弯后终于见到了开关（左右各有一个蓝色电磁柱的巨大电路板），不过这是什么？……哇！巨型MCA！比我的MCA整整大了一倍，而且它手里拿的还是"撕裂者"，我只好充分发挥灵活机动的战术特点——敌进我



退、敌退我追，数个回合过后，敌人终于倒下了，我击毁开关打开所有的电磁门，现在可以去找停泊场了。从左边的路口走出小区，向右走，左拐上斜坡，扫平火箭车，击毙右边天桥上的敌人，顺势跳上天桥解决旁边的两个家伙，再右拐从列车轨道下走过，穿过隧洞走到底，走右边，又是一架巨型MCA！不停的射击终于使它倒了下去，12号——也就是CMC保安总部停泊场就在这里（如果觉得不够爽，可以去找另一边的巨型MCA的晦气）。

十八、中心列车

乘电车到Maritropa的旅途风平浪静，就享受一下这难得的轻松吧。Ryo给了我一张ID卡，它使我可以顺利进入CMC保安总部，在那里我将与Kura重逢。可是Kura、Kathryn 、Hank、Akkaraju上将、Ryo、Baku和Toshiro，这一切到底是什么关系呢？我该怎么做？我陷入了沉思……还没想出个头绪，车厢里就响起了"欢迎您再次光临"的电子语音，哦，到站了。

十九、尝试性营救行动

Ryo履行了他的诺言，有了他给我的ID号码，我可以不受任何阻拦地进入CMC保安司令部。Kura被关押在二楼，但Ryo要我先到建筑物最底层一个被严密保护着的服务器室，去关掉网络安全系统，然后他会帮我进入被重点加强防守的地区。诚然，这里没有Fallen的踪迹，但时间还是很宝贵。

如果Ryo没骗我的话，我应该可以很轻松地进入主升降机，而不会引起任何不必要的麻烦。沿着通道向前走，一位女士领着一个很可爱的小妹妹站在咨询台旁，我必须装得若无其事。进左边的门走到底，这里就是可以通到最底层的主电梯。（在走向电梯时你会发现右边有两扇门，只有一扇是可以进去的，进去后按下墙角的开关，外面那位女士旁边的门就会打开，走进去后Ryo会因为你没按他所说的做而不再帮助你，敌人也会从四面八方涌来，后面的情节与第21关相同——也许这就是这两关同名的原因，就是说相当于跳过了20关，对结局没有影响。）

二十、恩惠

我的ID号对于我将要去的最高机密区毫无作用，Ryo已经帮我尽量躲开敌人，但也不能奢望我每一次都不会被发现。

沿着通道前进，在穿过一扇电磁门前我发现警卫室里有两个人。隔着玻璃向警卫扫射，干掉他们后引来了一大堆步兵，收拾干净后我在警卫室隔壁房间内找到一件护甲，穿起来继续前进。下楼后右拐进升降平台，出来一看，咦？这里的地形好奇怪，象浮在半空一样。先收拾右边的家伙，再狙击掉远处的守卫，可是这里有个缺口，总不能叫我跳过去吧，这……这可有十多米远呢！而且下面深不见底！只好进控制室看看，哦，这儿有个开关，打开它，缺口上架起了一道若有若无的能量桥，稳不稳当啊？走走看吧。走到一半，前面蹦出一个敌人，幸好我眼疾手快解决掉他，要不然这上不着天下不着地的，叫我往哪儿躲？走进服务器室，再摆平几个步兵，靠里面的就是安全系统的开关，把它关掉，这回可以跟Ryo交差了，可是……



什么！原来这家伙一直是在利用我！他不兑现诺言不说，还把我扔在这里，这太损了吧！不过怨天尤人也没用，时

间不多了，还得回去救Kura，看看Hank有什么意见。

Hank大叔提的建议往往出人意料，这回是叫我通过进气管道，真是疯狂到了极点，但我也没有什么更好的方案，只能照办。打开另一个开关放下托板，走到平台边缘（建议存盘），一个个托板跳过去，来到最后一个托板，看准中间的洞口，跳！一阵天旋地转，我只觉得自己在不停地上升、上升，呼吸越来越困难，我要窒息了！突然，我感到我的肺部又充满了新鲜空气，环顾四周，一个工作人员正慌慌张张地跑开。走上升降平台干掉左边的敌人，出去正想上楼梯，几个装甲步兵冲下来，撞到我枪口上，杀！上楼梯收拾掉守卫，直走到底干掉右边拿Kato掷弹筒的敌人，进办公室再灭掉几个，打碎窗玻璃，狙击楼上那些想暗算我的士兵，上楼进升降机，这回该干正事了。

二十一、尝试性营救行动

Fallen派来的杀手已经上路了，我想即使抢在他们之前救出Kura，他们也会紧追不舍的。由于Ryo触发了整幢建筑物的警报系统，到牢房去更困难了，我真得亲自“谢谢”他才行。

进左边第二扇门按下按钮，外面大厅的一扇门打开了，到大厅干掉几个敌人——其实我也不希望在小孩子面前杀人，然而战争就是这么残酷，希望那母女俩没事吧。进门把挡路的敌人收拾掉，顺便击毙路两旁办公室里的警卫。上楼梯一个左拐，几个敌人出现在面前，摆平他们后继续前进。下楼梯之前左拐进控制室解决警卫，打开开关启动升降机。出来下楼（出控制室后会发现通风口里有副夜视镜，有兴趣可以去拿），在楼梯底下找到药箱和护甲，收拾掉升降机旁的敌人。

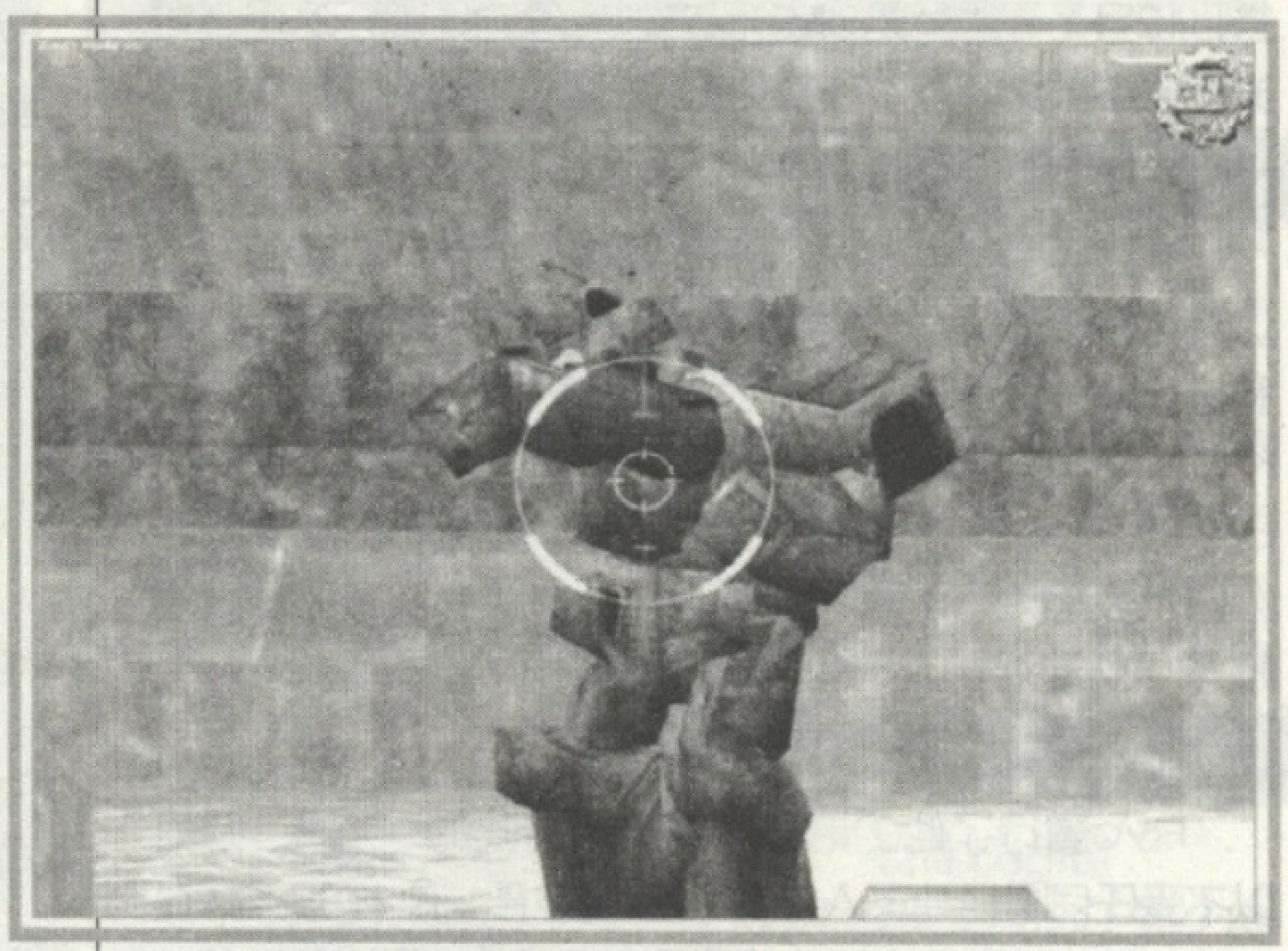
搭升降机来到二楼，打碎警卫室的玻璃窗，击毙警卫，跳进去按下开关打开电磁门。出来干掉卫兵，左拐下楼梯解决警卫和防护罩里的装甲步兵，按下开关打开门，有两个装甲步兵迫不及待地冲出来。收拾掉他们后进门再干掉几个，看守所到了，Kura就被关押在这里，我必须先把她救出来。

上楼干掉警卫，按下开关打开牢房门，终于见到了Kura，她告诉我Toshiro和Baku都没死，只是投靠了Shogo。久别重逢，我们心中有千言万语，但现在最要紧的是先逃出去，因为敌人正大批涌来，这里不是叙旧的好地方。我和Kura沿着来路迅速撤出，路上清除掉不少敌人，很快就回到了大厅。出门前我对Kura说我很高兴再见到她，没想到她突然问我是不是还对别人说过同样的话，Kathryn……我该怎么回答才好呢（这里的选择似乎对结局没有什么影响）？

二十二、暴走列车

看来Akkaraju上将已经决定用Leviathan上的Kato大炮对准Avernus，一股杀戮之风将吹向Fallen防守严密的主基地。可是Kato武器的力量还从未在任何一个有人居住的地方实验过，并且这会波及到Maritropa，给它带来不可估量的损失。我打算去见见Toshiro，向他晓以利害，如果Kura关于Cothineal的情况没分析错的话，还是有希望的。尽管我从Ryo的诱捕中逃脱，但又跑进了Shogo士兵的埋伏圈，早些时候这还是安全的，但现在就难说了。

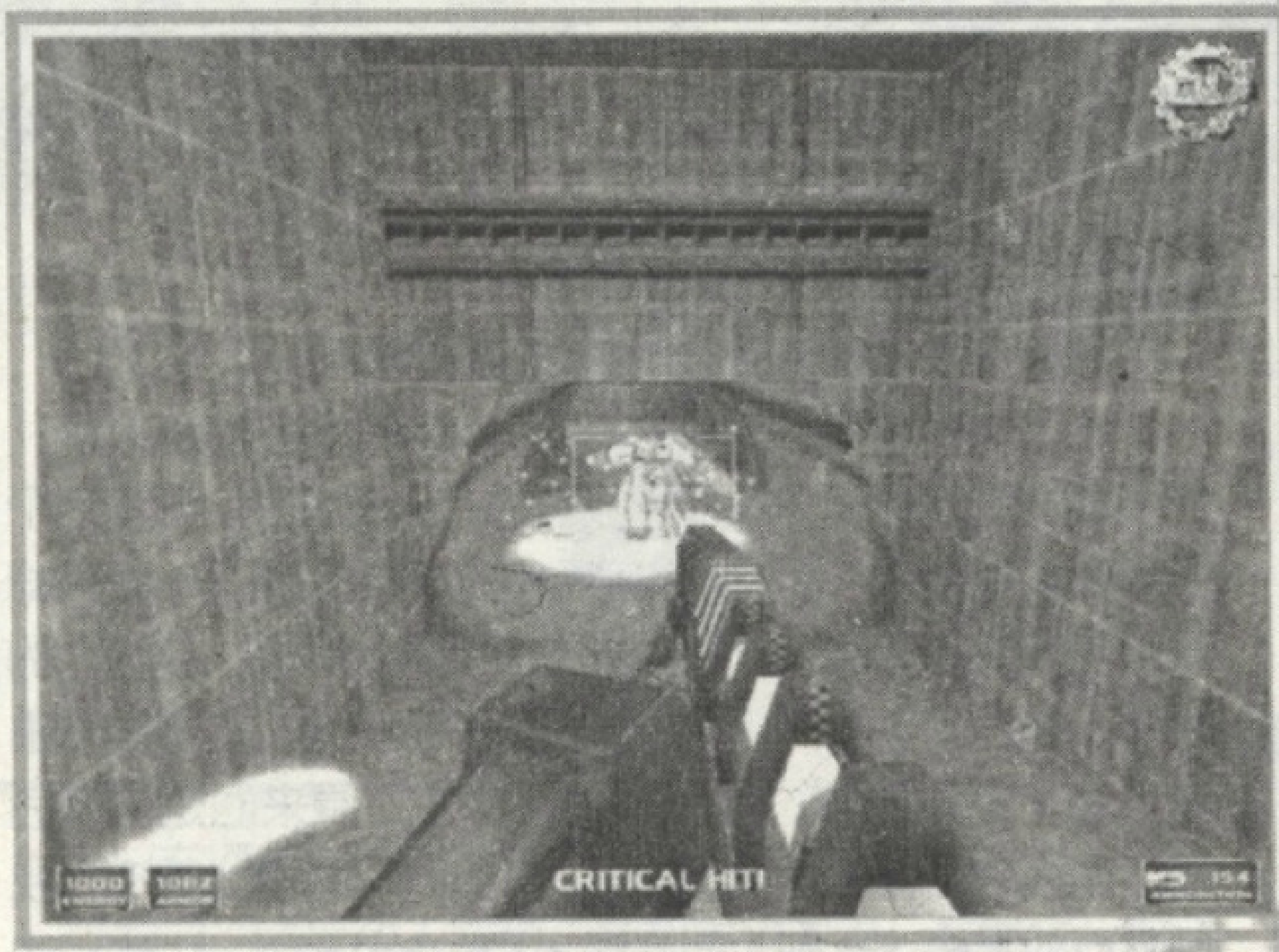
真糟糕，因为我的爽约，Kathryn生气了。正在我想解释的时候，Ryo插了进来，对我冷嘲热讽一番后，他道出了真相：当年Ivan Isarevich是他一手扶植起来的，Ivan Isarevich被暗杀打乱了他的整套计划，现在他亲自出马，想卷土重来，Kura之所以会被抓，也是因为他向CMC告密。没话说了，我一定要亲手解决这个坏蛋！现在满车都是Shogo的士兵，而且车上的制动系统被人做了手脚，我必须先到车头让车停下来。我还没准备好，敌人就冲进来了，摆平他们，出门遇上两个不知好歹的家伙，一并解决掉。一节节车厢搜过去，每节车厢里都有敌人，而且还有些躲在门两边想伏击我。让他们回老家后来到最前面的车厢，可是这里竟没有门，只好上楼去了。上楼左拐，在车厢内灭掉三个挡路的士兵，进升降机下楼来到控制室（如果有兴趣的话，可以把二层车厢的敌人都干掉，能找到很多装甲，但要注意时间）。哈！没人！快把制动系统的电源合上，车停了。这时Hank跟我联系络，说应该回我们原来偷MCA的泵站，那里附近有一个飞船降落点，如果我们能找到一艘无人驾驶的运输船，他就可以修改导航系统的程序，让飞船把我们送到Avernus。



二十三、头里的子弹

Kura会在Oshi研究所等我，她希望能在那里找到证

明Cothineal存在的最终证据，我必须尽快赶到那里。Hank的计划很简单，我们俩将会偷偷潜入一艘CMC的货运飞船，然后变更它的航向使其飞向Avernus，只是做起来稍微有点复杂。



刚下MCA，耳机里就传来Hank的惊呼，这里到处是Shogo士兵，他让我赶快走，可是我又怎能丢下好朋友自个儿逃走呢？沿着通道走，来到一扇门前，那位女机师又出现了，不过这回是她驾驶着MCA，而我只是步行，那又怎么样？！我手中的机枪怒吼了！打掉上百发子弹后，这个庞然大物终于倒了下去。上楼进通道，一路上干掉不少Shogo士兵，看来这里真的被Shogo占领了。跑过一段通道时看到Hank在下面，可是他怎么……不好！Hank被抓住了，Ryo正拿枪对着他！Ryo你这个混蛋！我不顾路上敌人的弹雨，一路狂奔到Hank身边，蹲下去探他的鼻息，但一切都太晚了，Hank死了！我默默地站起来，回到我的MCA里去，继续我和Hank之间的约定。Ryo，我一定要你血债血还！

二十四、一位老朋友

只要Ryo多活一天，我们每个人就要时刻想着自己身处危险之中，他要为杀死Hank付出代价。上船后，Kura帮我调整好导航系统。也许她是对的，Cothineal的证据可以让她的父亲Akkaraju上将重新考虑他的计划。如果这行不通，我们就得抢在上将下命令毁灭Avernus之前到那里，直接面对Toshiro。首先，要用点小诡计混上船去。

出门正好遇上Shogo的MCA部队在撤退，让我惊讶的事发生了，为首的竟是Baku！我想劝说他帮助我，可他就是不听，还叫手下向我开火，没办法，昔日好友，此时只有兵戎相见了。干掉一台MCA，Baku他们退却了。乘升降机上到平台顶部，还有一艘货船没起飞，上船吧。

二十五、新见识

我的MCA已经安全地上了货船，现在我得想办法到前舱去找主导航系统。可是麻烦来了，船上有一队CMC士兵，他们是来保护船上重要军火设备的。我必须小心翼翼，想躲开他们可不是件容易的事。

沿着通道往前走，没想到这里有个船员，他发现了我，这回麻烦了。拐弯来到一个大厅，解决掉士兵。前面有个被封住的通道，右边的门是关着的，只好走左前方的门。收拾掉几个警卫，按下开关打开通道。出门走通道，放倒右边和前面的家伙，右拐再按下一个开关。出来继续沿通道前进，干掉三个装甲步兵后走右边，按下第三个开关打开大厅里原来关着的门。回到那里，进去打碎箱子找到护甲和能量球掷弹筒，再回到通道继续前进。这时Kathryn发来讯息，告诉我改变航向的方法。

把守卫干掉后我来到控制台前，看来这东西还挺管用的。跟总部联络一下，这是老爹的声音，不过好象有点不妙——老爹疯了！他不相信我的话，说Ryo是UCA一个有用的盟友，说我和最高统帅部一样都是白痴，还说Hank是叛徒；这还不算，他还把Kathryn关起来，原因是她帮助了我；最大的麻烦是他已经下令在两小时后开炮，谁也不能阻止他了！

二十六、Oshii研究所

Shogo的部队占领了Oshii地质研究中心，他们正在寻找有关Cothineal的资料。只要我找到Kura，她就会带我进入主资料库，在那里我可以向Leviathan发送



数据，这应该能使上将同意用我的方法解决这些问题。

走出门，把右边冲来的敌人干掉，在丁字路口右拐，上梯子。啊，被铁盖挡住了，打碎它！爬过通风管道，跳下去解决敌人，按下一个开关，好象没什么反应？回身爬

上梯子，按下开关打开旁边的门，走左边的升降机下楼。这里是个排污池，我踏着突出的石块小心翼翼地走过去，咦？这里有个敌人被干掉了，难道Kura就在附近？没走几步，Kura真的在这里，我们得赶快去主资料库。跟着她前进，路上只有一个装甲步兵出了点风头，我们顺利地到达了终端，可是数据盘被人拿走了，我只好再去找数据盘。



跳下旁边的主机房，顺着通道来到一个天井里，收拾掉几个敌人后我按下开关打开门，正好和一个家伙擦身而过。转身解决他，在通道拐弯的地方远远地击毙一个拿Kato掷弹筒的敌人，旁边的箱子里有件护甲，也一起带上。我刚想跑过去捡Kato掷弹筒，旁边就有火箭弹飞过来，我闪！原来左边有敌人。把这两个偷袭者放倒，回身再干掉一个，捡起掷弹筒，乘升降机上楼去，把上下两个士兵击毙，来到一个大厅，这里的敌人挺多，但都被我一一撂倒。乘升降机到楼上去，进门收拾三个卫兵（这里有个Bug：一堵墙后的敌人会隔着墙壁击中你），继续往前走，打死拐角处的一个敌人，沿着通道走，干掉三个守卫后我终于在桌上找到了数据光盘。

跟Kura联络，她让我去找资料库，那就走呗！刚回头敌人就来了，干掉他们后拐到后面，跳到下一层，沿着楼梯冲到楼下（当然还得摆脱敌人的纠缠），按下开关打开门，进入主资料库。Kura叫我快到博物馆去，她回去试试劝上将放弃计划。我出门击毙几个敌人，顺原路下楼回到大厅，从左边的升降机来到一个小房间，开门出去，回到我的MCA（从Kura那里往回走，来到一个有管道的房间，击毙守卫拿到能量球掷弹筒，踩着平台下楼还可以得到一个大十字）

二十七、希望之城

Toshiro保证我可以安全地到达战史博物馆，当然，除非我对他的手下发动攻击。不听他的解释就开火将被视为向Fallen的挑战。

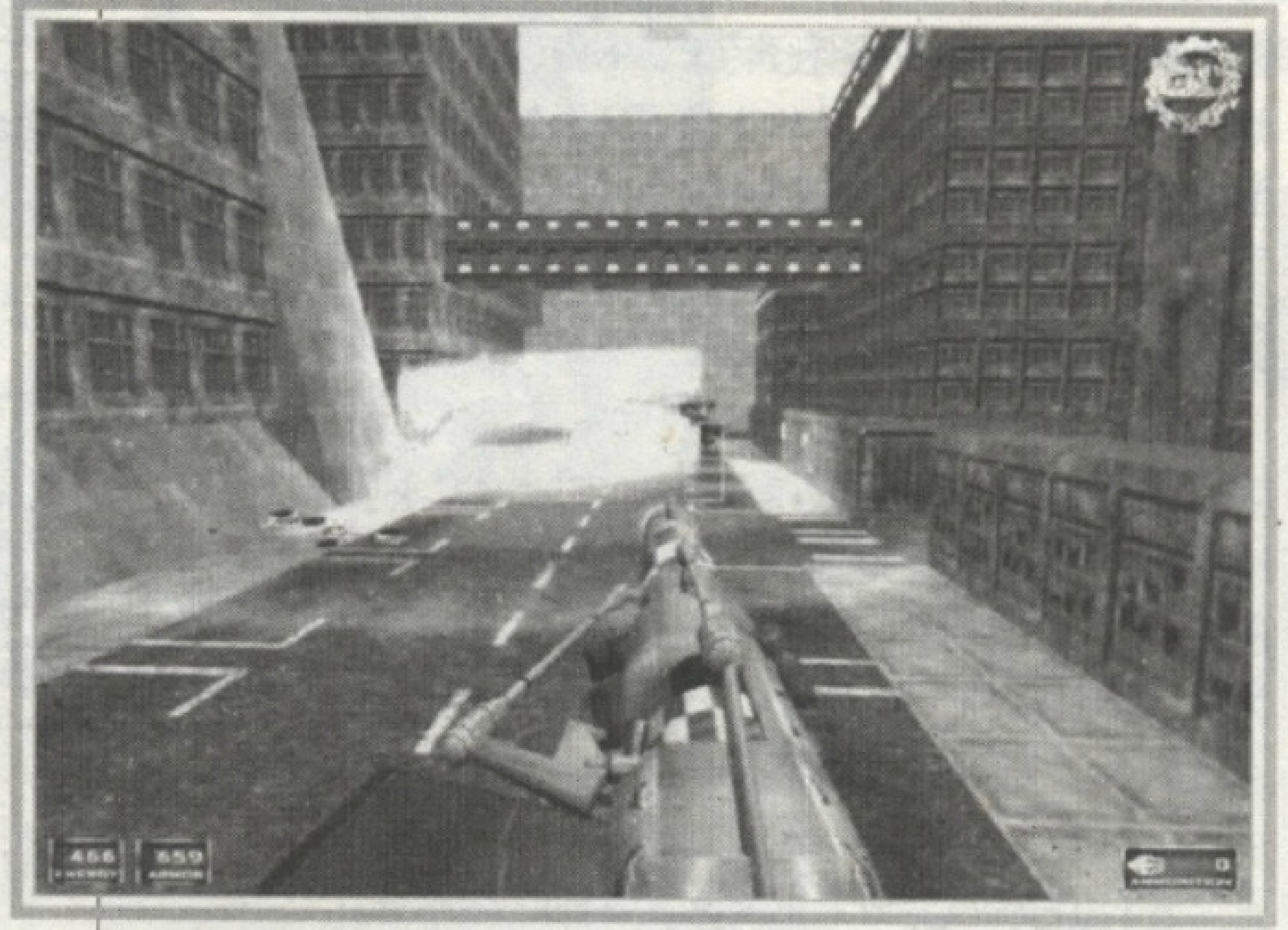
老爹……不……上将，说给我最后一次机会表明我的立场，他命令我与Toshiro会面时趁机抓住他，如果我不照办的话他就命令开火。反正无论怎么说，我都得去见Toshiro，那就只好先右拐再左拐，找到E号路口直走到底，抬头一看，“战史博物馆”几个字映入眼帘，绕到建筑背后，就是这里了（如果向Fallen的MCA开火，就相当于直接跳过28关，并选择分支剧情B，行进路线可参考分支剧情B的29关“希望之城”）。

二十八、战争的历史

看来这是我面对我弟弟并做出抉择的时候了。

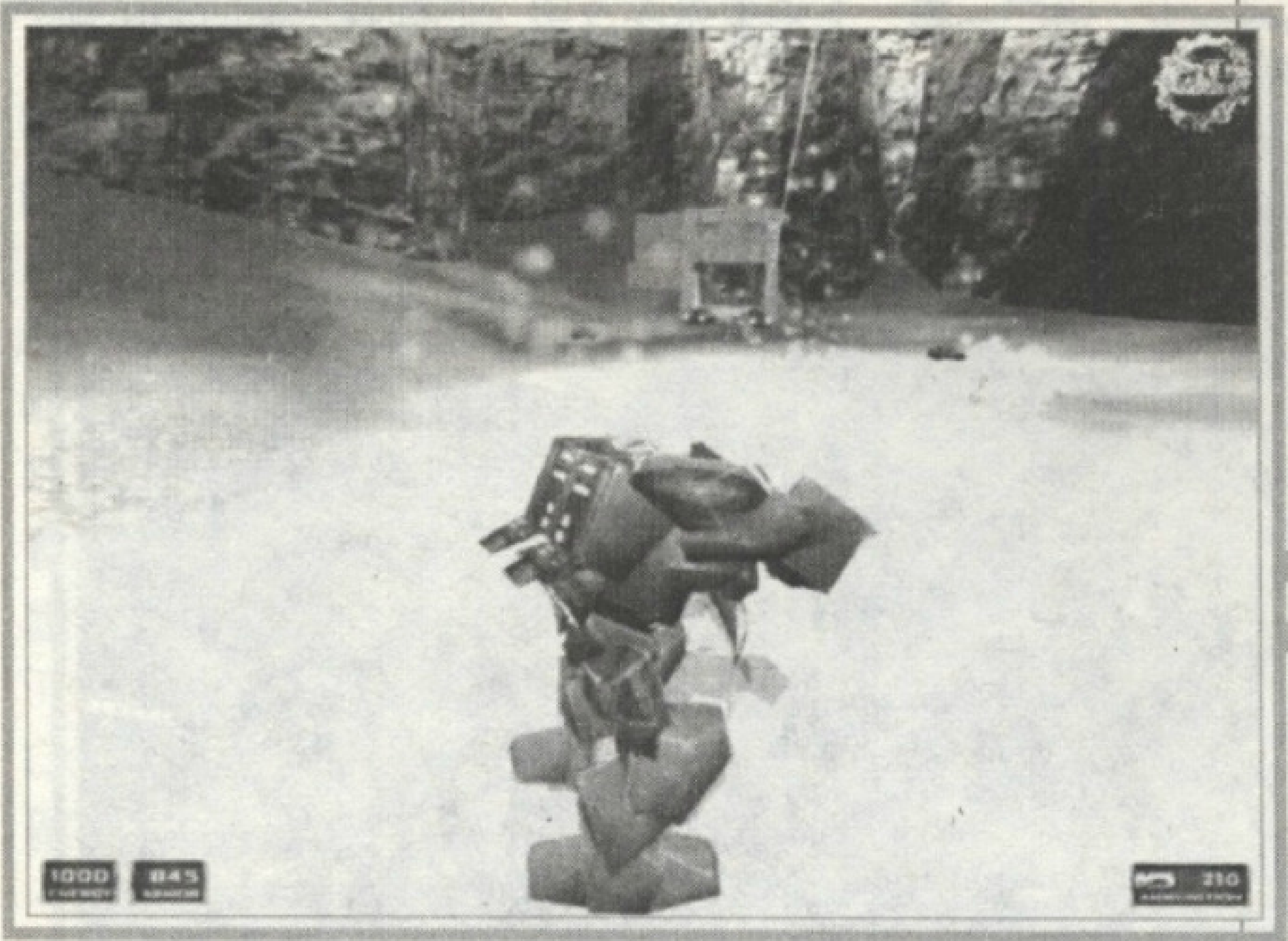
出了MCA，我爬下一架梯子，这时水在不断上涨。我迅速按下旁边的开关打开水里的门，游进去。水里有个不断转动的桨叶，我只好先游到旁边的水道里，上岸关掉桨叶的电源，这回安全了。下水游回桨叶那里，从顶上的缺口出去，游上岸，出门上升降机来到二楼，Toshiro不在，有个人在那里。走过去跟他谈谈，原来他是来带话的，他说只要我阻止上将开炮，Toshiro就可以回来。我虽然反对上将这么做，但我绝不和Fallen妥协，让他和他的肮脏交易见鬼去吧，既然Fallen把Toshiro从我这里带走，我就一定要把他救回来！那人一听，留下一句诅咒后就消失了，原来是个三维影像（这里选的是第二个选项，进入分支剧情B。也可以选第一个选项，答应他提出的条件，则进入分支剧情A）。

这时Shogo的人出现了，我收拾掉他们，向装甲步兵来的那个方向走。进入一扇门，几个步兵冲过来，杀！完事后打碎旁边的瓶子得到护甲。上楼梯走向另一个展厅，



这里敌人不少，击毙几个后我听见身后有沉重的脚步声，迅速转身干掉手持火箭筒的装甲步兵，再回来把展厅里的敌人收拾干净，看看这里的炮挺有意思，开一炮，“轰”一声，墙被打出个大洞，又得到护甲。走另一个门出展厅，一拐弯，敌人！我手中的机枪立时喷出烈焰，一路冲杀，直至干掉一个手持Kato掷弹筒的装甲步兵后我才松

了一口气，刚才真悬哪。走到通道上，击毙旁边和远处的



士兵，在通道左边有两道门，可是哪儿才是正路呢？一个一个搜吧，结果敌人不少，却都不是正路，真晦气，只好向前走。来到坦克展厅，干掉一个敌人，在瓶子里找到护甲，下楼时差点被上面的敌人给算计了，不过我运气好，他自己反而被干掉了。走到缺口旁，打死对面的步兵后跳过缺口，虽然我不懂下面有什么，但掉下去一定没好下场。再解决一个敌人，来到一个大房间门前，职业的嗅觉使我意识到里面很危险，就先往里打了几发掷弹筒，再一口气冲进去把剩下的家伙收拾掉。在MCA左脚下的墙壁有裂缝，我炸开了它，走进去，再弄开一层墙，从一个缺口跳下去跌到水里，原路赶回我的MCA，我得赶在上将下令开火前救出Toshiro（如果选了分支A，只需到第二层墙即可）。

以下为分支剧情A

二十九、浪子回头

Akkaraju上将以他毁灭Avernus的决定作为向UCA最高统帅部的挑战书，他把整个Leviathan号旗舰置于军事管制之下，强迫所有的市民和工作人员呆在他们的寓所里，还解除了持异议的UCA部队官兵的职务。他忠诚的近卫军控制了船上的主要部门，他们得到了近似疯狂的“反抗者格杀勿论”的命令。我必须尽快赶回去救出Kathryn，她被关在我的房间里，由卫兵看守着。

从月台出来，走进通道，从旁边冲出几个近卫军士兵，“别开枪，听我说！”我嚷道，然而没用，只好消灭他们了，我看着这些昨日的战友，莫名的悲哀涌上心头，“不，我要阻止上将，这样才能避免更多的流血。”我沿着通道往上走，解决了路上的士兵，有个家伙躲在楼上狙击我，把他打下来，收拾了楼梯口的守卫后我没有急着上楼梯，因为还没救出Kathryn呢，走到通道尽头左边我的房间，这里的士兵没有恶意，进门一看，Kathryn正在这里，她告诉我上将在舰桥上，而门外的士兵是她的朋友，原来如此！捡起加满装甲后我出了门，向门外的老兄道声谢，左拐向酒吧的方向走。穿过酒吧来到过道，击毙楼上楼下的近卫军，走到上层平台的尽头得到护甲。跳到楼下进门，向前控制区进发。

三十、野兽的腹中

当发生象由我导致的这种紧急情况时，主计算机中心是唯一可以利用的地方。通过Kathryn的指引，我得以接近计算机中心，在那里我可以关掉Kato大炮的所有遥控装置，那样将能拖住上将一段时间。

见两个工作人员被士兵追赶，我毫不犹豫地把他们救下。获救的工作人员告诉我前面有重兵布防，那又怎么样？刀山火海我也得上！穿过通道左拐下楼，干掉里外的守卫后我进入主机房，但主机室还关着。先关闭第一个开关（控制台上的键盘），出门回到通道，左边的士兵向我射击，把他们放倒后沿着楼梯向上走，左边的门打不开，只好走右边楼梯。把看门的近卫军干掉，进门击毙装甲步兵和警卫，关闭第二和第三个开关，走第三个开关旁边的门出去再解决一个士兵。穿过小房间来到电力室，干掉无处不在的近卫军，开门上楼，消灭过道里的装甲步兵，进入生命维持系统控制室，击毙守卫，关掉第四个开关。回到电力室打碎机组（上方转动的红色物体），回到第三个开关的房间，按下墙上的开关打开一扇门，进去乘升降机来到楼上。右拐进门，哇！到处都是装甲步兵！好不容易解决问题，关掉最后一个开关。



这时Kathryn提示我要到能源室去关闭能源，好吧，上斜坡按下开关打开门。前脚刚迈出去，一发火箭弹就在

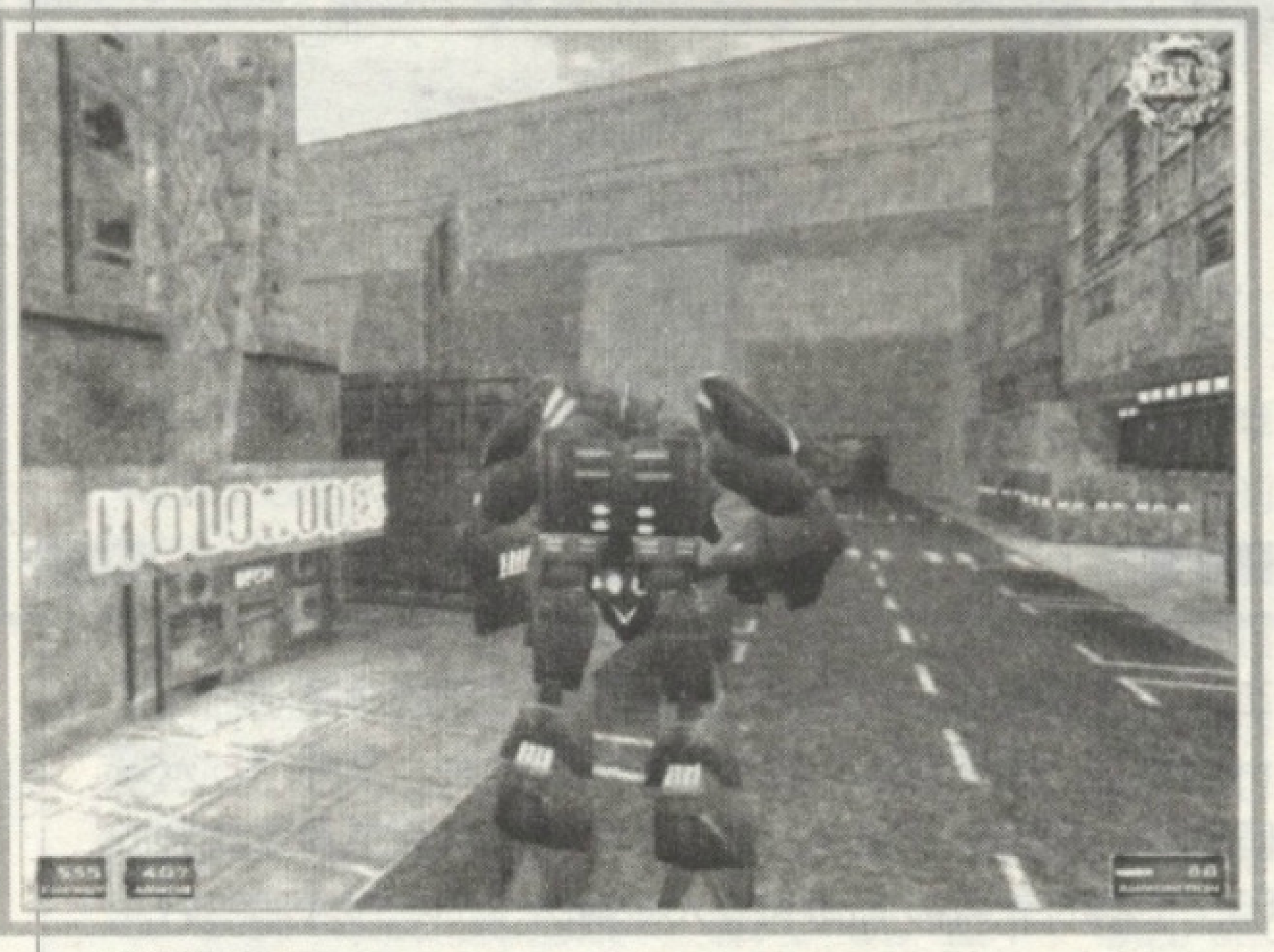
我身边爆炸，我迅速抬枪把高处的士兵击毙，乘升降机来到一扇门前。按下开关，我下意识地往旁边一跳，火箭夹杂着子弹就打在我刚站的地方，好险！趁他们换弹夹的时候冲进去，干掉楼上楼下的装甲步兵，我意识到，我将面对近卫军的精锐。按下开关打开门，冲出去击毙右边门口的守卫，进门来到能源调度室，关掉开关，能源被切断了。消灭随后赶来的士兵，向他们来的方向走，按下开关开门出去（从门右边的梯子上阁楼可以得到大十字）。乘升降机回到主机房附近，进主机房一看，主机室已经开了。按下开关打开竖井，跳下去干掉守卫，现在该做的就是关掉主机。关闭主机后Kathryn让我去找上将谈谈，我只得乘升降机回到电力调度室，出门向右走，把卫兵收拾掉，开门进入指挥中心。

三十一、指挥中心

我应该能在上将发现我的所为之前拦住他，如果我没有，那将意味着“轰”的一炮……

乘升降机来到楼上，干掉几个近卫军，但门都关着，我只好从窗子跳到下面过道里。这里到处是电磁障壁，走唯一的门来到贮藏室，干掉两个卫兵，爬上箱子，从顶上的洞口出去，来到一条管道。除了打碎隔板没别的出路，看来也只好这么干了。打碎两层隔板后下楼，收拾掉卫兵，来到一个MCA仓库旁。这里有台MCA在守卫，但我有上次打MCA的经验，不久它就被击毁了。我跳到仓库里，打碎一块隔板，跳进去爬上梯子。这里有好几条管道，该往哪儿走呢？那边有块蓝色的牌子，过去看看，上面写的是“安全屏障能源中心”，哈！就是这里。爬下去打碎电源箱，这回所有的电磁障壁都被关掉了。

从另一头的梯子上去，回到贮藏室，出门右拐，在十字路口再右拐，回到刚才击毁MCA的通道里，见一块牌子上写着“指挥中心”。左拐进去干掉警卫，门却开不了。想来想去，还是得打碎旁边的隔板。进去走到底打碎电源箱和旁边的隔板，出去爬上左边的梯子回到贮藏室。这回出门右拐走到底，来到防御系统作战室，关掉防御系统，这样我就可以进入指挥中心了。出门在十字路口左拐，回到指挥中心，进门解决满地的装甲步兵，进升降机上楼再干掉几个，冲过几道门来到指挥所。这里的卫兵更多，我顾不上和他们纠缠，直接走右边进门来到司令室（要小心司令室门外和楼上的三个装甲步兵，他们拿的是火箭筒）。进门消灭卫兵，上楼乘升降机下去。进门一看，上将果然在这里，但他并不愿听我的解释，他说一切都太晚了，他要用他的方法来维护Cronus的和平，然后就跑了。他要启动大炮，我必须制止他！原路回到司令室大门（不要出门），走另一边的门来到二楼过道，走到尽头，一扇门出现在眼前，我知道，决定生死的时候到了。



三十二、倒数计时

Akkaraju上将已经启动了开火程序。为了阻止发射，我必须弄到取消密码，并把它手动输入到三个主控制终端内。我得在两分钟内关闭开火程序，如果我没能成功，Cronus的地面将遭到毁灭，那就全完了。

上将一意孤行，他让近卫军杀死我，而他去启动大炮。我迅速冲到前面的角落里，乘升降机到楼上，解决两名近卫军，按下按钮打开身后的门，冲进门去，这时Kathryn告诉我必须在两分钟内关掉三个开关，才能阻止大炮发射（建议存盘）。好，冲！出门右拐到底关掉第一个开关；沿着通道继续前进，从盘旋楼梯下楼，在楼梯中部我发现一个门，进去左拐走到底关闭第二个开关；原路回到楼梯，下楼来到底层（小心楼梯底部的士兵），进门冲到底关掉最后一个开关，成功了（开关关闭后所有士兵消失）！上将承受不了打击，逃了。

我回到楼梯底部，从打碎的窗子出去，来到一个大回廊里，上将哪儿去了？没走几步，突然冲出一架MCA，是Ryo！他的阴谋失败了，想杀死我报仇，呸！该报仇的是我！击毁这架MCA后，Ryo从驾驶室里跑了出来，哪里逃！“哒哒哒…”一梭子子弹飞过去，“Hank你看见了吗？我为你报仇了！”

三十三、尾声

Akkaraju上将被逮捕了，UCA最高统帅部将对他进行审判。同时，Cronus的局势也相对稳定下来，Fallen宣布休战，UCA接受了CMC的无条件投降，随着Ryo Ishikawa的“英年早逝”，Shogo也摒弃了他的道路，看起来和平是必然的了，我想时间将会说明一切。Toshiro被推选为人类与Cothineal之间的大使，他要留在Cronus直到大家能找到一种和平共存的方法为止。但仍有一个问题使我感到不安，那就是……

以下是分支剧情B

二十九、希望之城

Akkaraju上将同意不使用Kato大炮对付Fallen，以使我能追踪Toshiro，并把他从Cothineal的控制下救出来。如果我不能救出他，那我将不得不消灭他。现在我必须前往Fallen神庙与Gabriel见面，而Gabriel——Cothineal的傀儡将军，当我拒绝他的“忠告”时，他通过我弟弟的眼睛盯着我。我知道，如果我要救回弟弟就必须击败他。我要做的是先回到Madison隧道，那里的碎石已经被清理掉了，我应该可以从那里到市区去。

从博物馆出来，几台MCA冲我开火，还击！把他们都打倒。向前走到尽头，趁巨型MCA还没反应过来时扫射它，它哼哼几下就倒了下去。我正想过去捡起它留下的“撕裂者”，突然想到应该看清四周环境，这才发现右边还有一架巨型MCA，把它一并打发掉后，我从旁边的地道口逃离了Avernus。

三十、意外情况

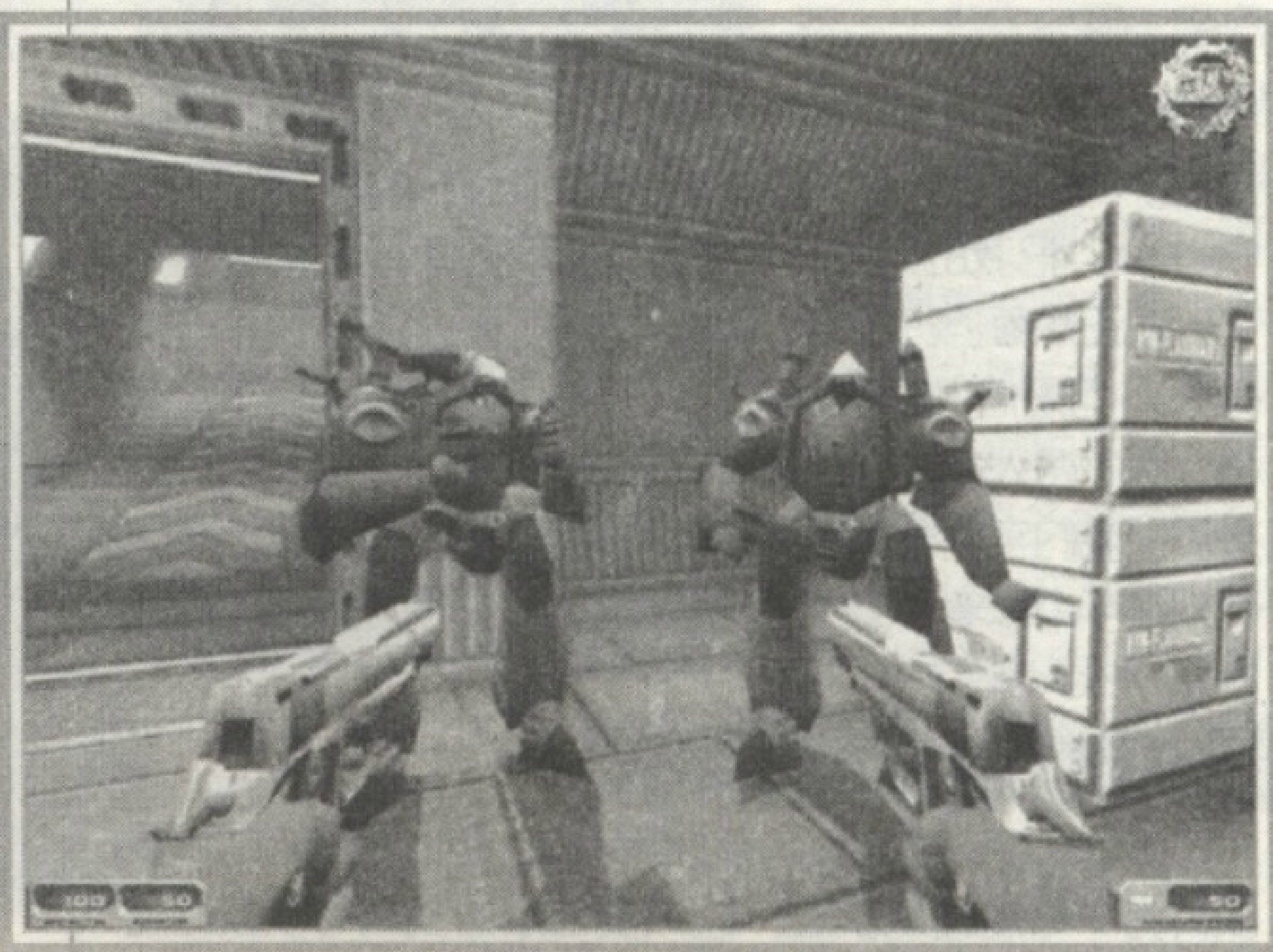
我几乎没遭遇什么战斗就来到了把商业区和住宅区分隔开来的分区桥，这里是重点防护地区，因此想通过可没那么容易。很不幸，通往Avernus市区的路已经被地震给封住了，但是一台应急逃生升降机可以让我躲开大部分的危险地区，利用楼顶的排气孔可以让我从一幢建筑物跳到另一幢，这也算是不幸中的幸运吧。

桥上不仅有MCA，还有不少坦克，把这些杂碎和高处天桥上的狙击者一起收拾掉后，我乘升降机来到天桥上，走到另一端的楼顶，一个深呼吸，嘿！我跳到另一栋楼的楼顶上来了。拔枪击毁下面的MCA，跳到它的位置，在旁边有个排气口（冒烟的那个就是），踩到它上面，我飞起来了！顺势一跳，来到尖顶大楼上，拔出狙击枪干掉远处的两架大型MCA，借助下面的楼房跳过去，再连着数次“烟囱跳”，来到一幢顶部有四个方形突起的建筑物上。跳上突起收拾掉旁边楼顶上的MCA，顺便连远处飞船旁边的两个也灭了。看看前面的土黄色建筑距离较远，似乎跳不过去的样子（其实可以直接跳过去，不过成功率稍低），只好先跳到右边较矮的圆顶建筑，“烟囱跳”到达刚才击毙的MCA所在的楼顶，再跳到土黄色建筑上，再“烟囱跳”到停着飞船的楼顶。下面有个水池，我想水应该可以缓冲一下，便瞄准水池跳下去，谁知这水很浅，旁边还有个步兵（他手里拿的竟是刀），让我的能源和装甲损失了不少。消灭步兵后走过天桥，乘升降机离开这个楼顶世界。

三十一、秘密堡垒

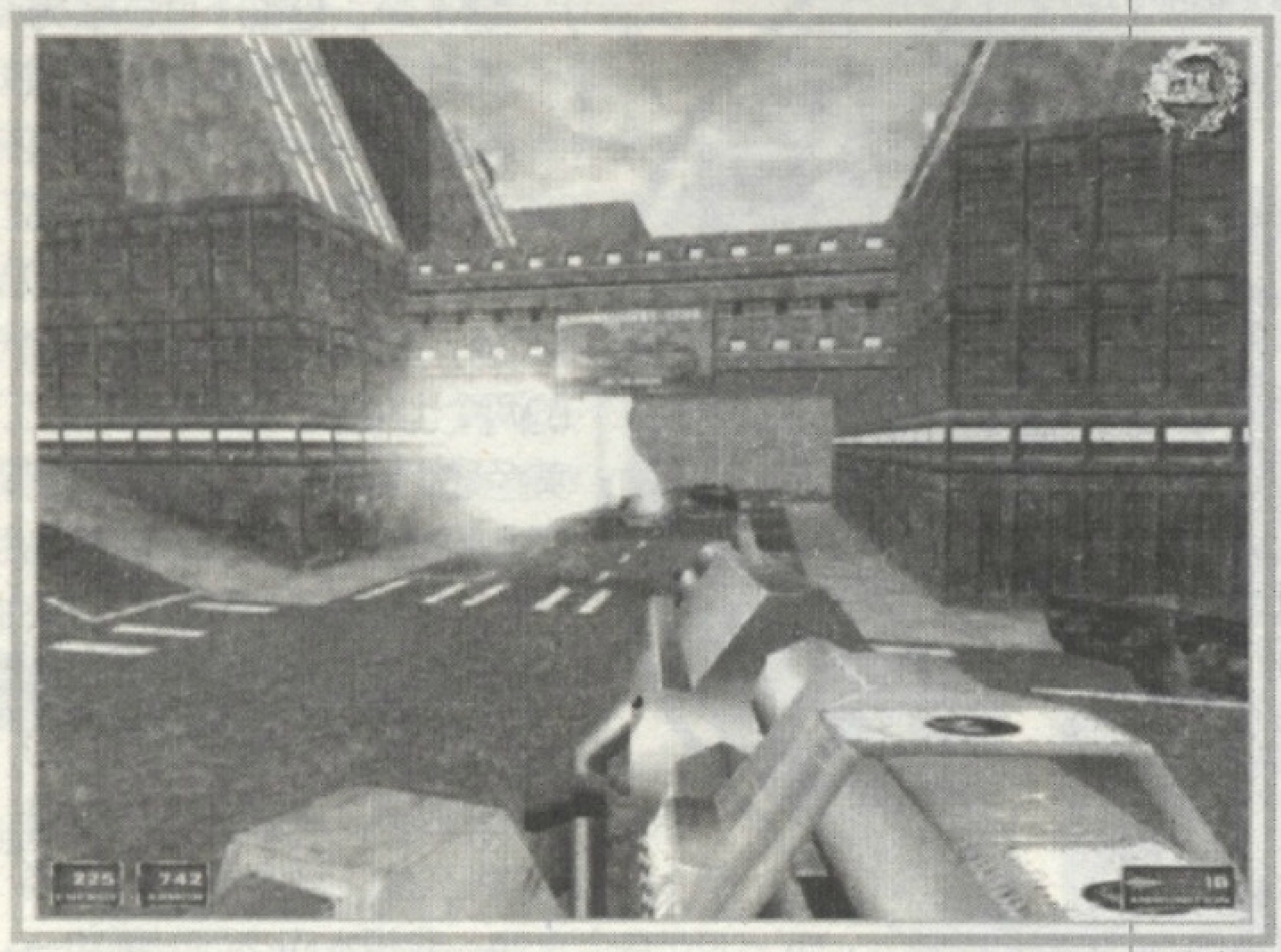
Cothineal的洞穴入口被严密看守着，但如果要面对Gabriel，我除了找到入口并进入主升降机外，没有别的选择。

看来Kura的劝说起了点作用，Kathryn又能和我联系了，她告诉我离Fallen总部已经很近了，那好，我马上去找Toshiro。我先走左边的路口，在拐角处发现外面开阔地中间是个工厂，还有很多MCA在防守。我用狙击枪远远地放倒它们，再冲过去解决步兵。进工厂一看，咳，没什么大不了的东西嘛，不过捡到了一门“红色风暴”大



炮，这是MCA的最强武器，真是爽呆了！

从另一边的路口出去（中间的路口是回出发点的，面对工厂大门，走最右边的路口），收拾掉四周的敌人，钻



进一条隧道，出来再往前走，见到一个地道口。把守卫解决干净后，又捡到"红色风暴"。进地道来到仓库模样的地方，干掉守卫这里的步兵，从另一端角落里的升降平台上去，摆平一个偷袭者，出门再消灭一个。"应该快到Fallen总部了。"我这样想着，继续前进，很快就发现一座城堡，就是这里。城堡门口的守卫火力强大，我只能在他们的射程外用狙击枪还击，敌人终究不是我的对手。把门口的卫兵尽数歼灭后，我毫不犹豫地冲了进去，下面就是神殿了。

三十二、Baku

在某个地方的地下，Gabriel正等着我。我可以感觉到Cothineal就在我们的周围，它在行星表面蛇形延伸数公里远。我在Cronus上失去的每一件东西都是由它对自身的保护引起的，难道保护自己就是它的动机吗？有一个事实是很清楚的：Toshiro的生命正挂在天平上。最后，Ryo Ishikawa必须为Fallen在Cronus上所造成的混乱负责，不过这件事先放一边，现在最重要的是击败Gabriel，把我的弟弟从Cothineal的控制下救出来。

我正想着自己的事，忽然一个声音从上面传来——是Baku！可是他来的目的竟是杀死我，我只好答应了他的挑战。我们两人就象当年玩战争游戏一样相互追逐，不同的是那时我们手里拿的是玩具枪，只是小孩子之间的游戏；而现在手中拿着真枪实弹，代表着两个阵营在撕杀。枪声响起，Baku倒下了……

三十三、弟弟的监护人

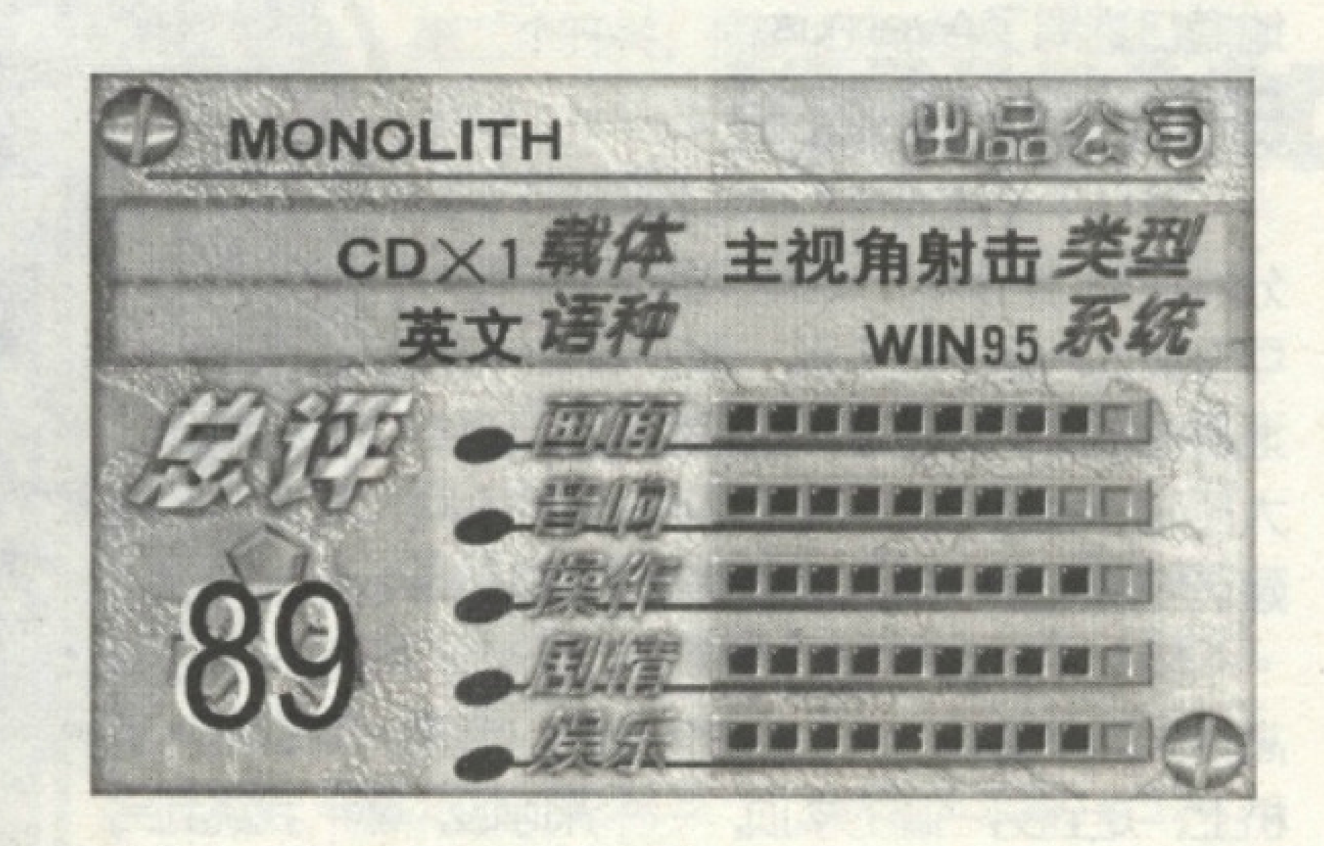
Gabriel有Cothineal的力量保护，因此我面临的这场战斗将不可能轻易获胜，但只要击败他我就可以救回弟弟，所以我一定要干到底。

Toshiro的MCA不仅庞大，还有Cothineal的保护，我真的不可能赢吗？不，几个回合后我看出他有两个破绽：一是行动缓慢，二是在Cothineal被击中的很短时间内，他将得不到Cothineal的保护。我抓住这两点，不停地跟他兜圈子，然后不时向Cothineal打几枪（最好用狙击枪），等Toshiro的能量护罩一消失，我就射他。也不知打了多少个回合，Toshiro的MCA终于倒了下去，Cothineal也消失了。这时气急败坏的Ryo带着手下冲进来，正所谓邪不胜正，Ryo和他们的攻势一样，很快就被粉碎了。我，终于成功了！

三十四、尾声

虽然我削弱了Cothineal，把Toshiro从它的控制下解救出来，但由于遭受它长时间精神上的毒害，Toshiro还是变了很多。他的表情一直都是冷冷的，眼睛总是看着远方。也许在UCA的照料下，过了康复期他就会恢复一些过去的样子。UCA最高统帅部正在对Akkaraju上将进行调查，但并没有什么实质性的损害，看起来也不象是要撤他的职。同时，由于Ryo Ishikawa的死，Shogo对Cronus的控制瓦解了，Fallen的军队溃散了，CMC在这场漫长残酷的战争中也元气大伤，UCA重新控制了行星。从Gabriel的失败中我们可以领悟出这样一个道理：Cothineal为人类造福是有可能的，这是显而易见的。当然了，还有另外一些问题……

后记：关于剧情的问题，不知各位明白过来没有，这里稍作提示——Cronus是一颗行星；Cothineal是一种可以控制人的思维的外星生物；Shogo、Fallen、CMC、UCA都是军事组织；Shogo的老板Ryo想利用Cothineal挑起各组织之间的战争，以达到他控制Cronus的目的；Gabriel就是Toshiro，Unizel就是Baku，只是被Cothineal控制了而已，其他在文中都有解释。



《奇异世界：阿比逃亡记》是GT Interactive公司继去年的《奇异世界：阿比历险记》（Abe's Oddysee)之后推出的又一力作，讲述了机智勇敢的阿比为了把他的朋友们从被奴役、折磨和死亡的阴影下解救出来，展开的一系列冒险历程。在游戏中主角阿比的目的是要解救300名同伴，同时消灭3个大魔头。相对于普通玩家，游戏有相当的难度，特别是其中的隐藏关。笔者经过数日废寝忘食的苦战方才通关，现特将完全攻略公布于众，希望大家都能顺利地救出所有同伴！

第一关 灵魂风暴开矿公司

Soulstorm Mining Co.

同胞数：75个

一开始阿比落人矿中(隐藏地点1)，顺道路向前，穿过矮道来到掌形石台前一看(按“上”或“CTRL”键)，得到一些关于同胞不同情况的应付方法。这时前面铁闸打开，走到右边登上两级平台(按“上”键)，再往回跳到中间平台上(用“Space”键)，再到左边爬上去看到传送门，念咒(按住“0”键不放)救人。前面的铁闸打开了，向前走，转动阀门(按住“上”键)打开铁闸。看见2个同胞后，到前面在传送门前念咒救走他们。到前面打开阀门会有笑气弥漫起来，快跑！带着2个同胞到2个阀门前，由于他们被笑气迷醉了，所以要打醒他们(按“5”)，然后再命令他们工作(按“4”)，同时转动阀门把铁闸打开，再跟他们打招呼(按“6”)，并让他们跟着阿比(按“2”)，再向前走到传送门前念咒解救2个同胞。

向前来到一个升降台上，扯动绳子(按“上”键)。上去后到左边看一下掌形石台，得到关于游戏主菜单的一些信息。回升降台继续向上，到顶后向右到扳手前，这里上层有2个同胞，而且还有个小心笑气的标志。站在原地叫他们，再让他们跟着阿比到左边的场景，让他们等一下(按“3”键)。回去拉下扳手，通过门到上层，然后迅速向左到刚才2个同胞旁边，让他们跟着阿比行动。左边有个睡觉的斯立格守卫，必须带着他们蹑手蹑脚走过去(按住“ALT”+方向键)。到3个阀门前，让他们站好位置，再命令他们转动阀门，同时阿比也转动阀门，这样门就打开了。领着他们到左边，可以救出2个同胞。然后从右边的门下去，拉下吊环打开铁闸，再向左在传送门前念动咒语，让下面2个同胞也获得自由。

到悬崖边下去(用方向“下”键)，再转右下去，看到提示标志前就蹑手蹑脚地到前面躲在黑暗中，那里的斯立格正在毒打同胞，等他回头，再蹑手蹑脚地走过去。再向左，情形与先前非常相似，这里的同胞同样遭受着斯立格的蹂躏，等这个斯立格走到左边，快速跑过去躲在左边黑暗中，并让他跟着阿比一起躲在阴影中，等斯立格走到右边的时候，带着这个同胞向左到一个被两包炸药围着的同胞旁。蹲下，在炸药变成绿色时同时按一下(按“CTRL”键)，然后让这2个同胞跟着阿比到左边的传送门旁，解救他们。

顺原路回到StandHere标志前，上去后再跳到通风口里。出来走到悬崖边，用意念控制对面的斯立格(按住“0”键不放)，操纵他走向左边扳动扳手传送到远景，然后再向右经过2个同胞，再通过传送门到刚才斯立格毒打同胞的地方，控制斯立格将下面那个斯立格用机枪打死(按住下键再按“Z”键)，之后放弃控制那个斯立格(按住“0”不放)，这样被控制的斯立格就会自爆。回到下面那个被毒打的同胞身边，带着他到最左边的传送门，救走他。回到刚才控制斯立格的地方，一直向上可以看见通风口。(隐藏地点2)跳进去落到平台上，向右走到6个阀门前，再蹑手蹑脚地向左经过那个睡觉的斯立格，到最左边跳上钢铁平台，这里有5个姆多贡同胞在干活，让他们跟着阿比蹑手蹑脚地走回6个阀门前，然后让他们和阿比一起工作，同时转动6个阀门……

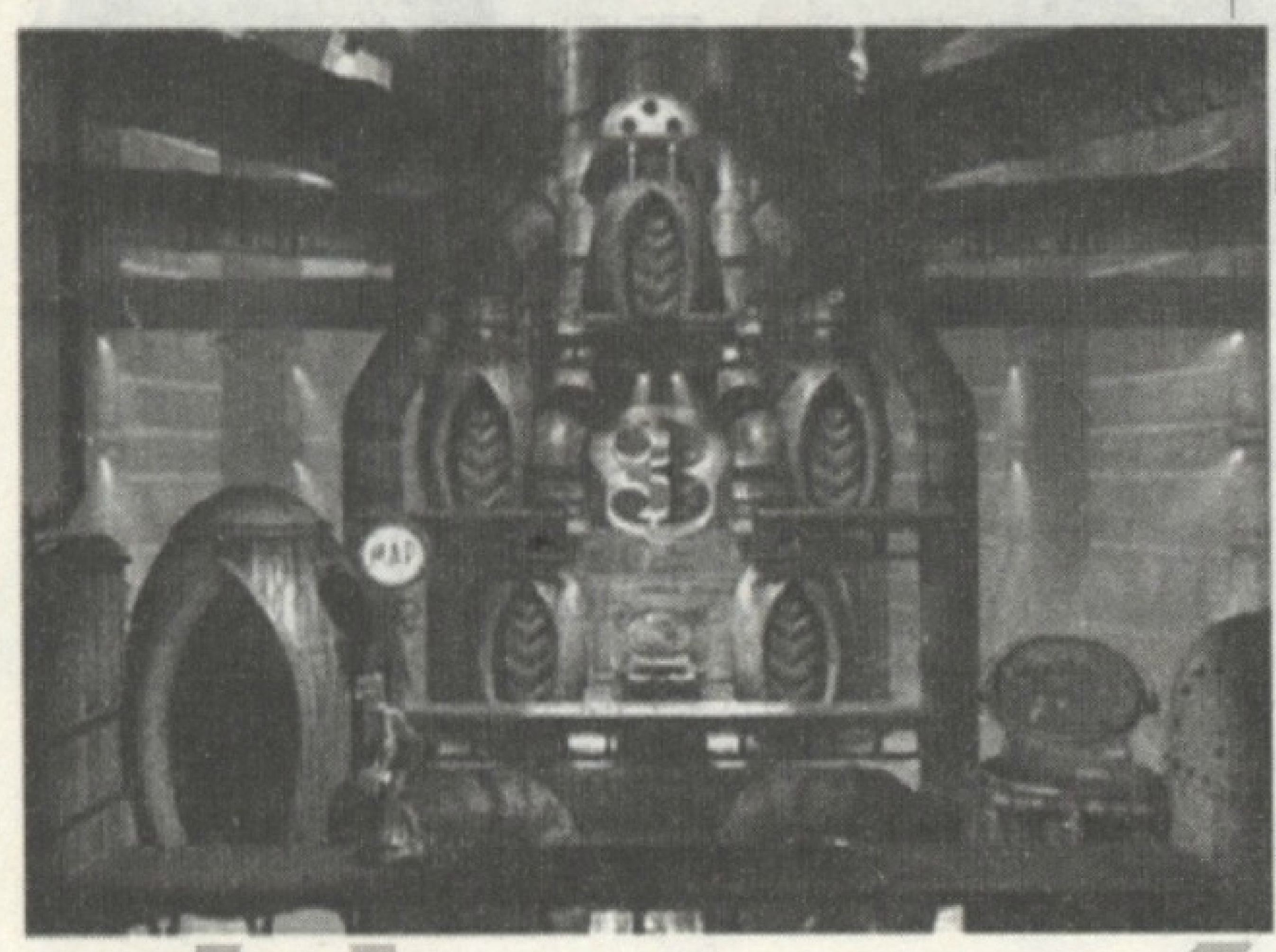
向右跳过悬崖，进人前面的深坑(隐藏地点3)，

奇异世界 上 阿比逃亡记

Oddworld: Abe's Exoddus

流星雨工作室
衡量电脑资讯网
李晓

来到底部，再从右边爬上去，出去后上方有个空中斯立格。向前快跑，跳过悬崖后继续跑，遇到矮道就迅速蹲下滚进去(按住Shift键跑时，按下“X”键可迅速变为翻滚)。落下悬崖掉在一个门边(隐藏地点4)，爬上去进门。出门后(隐藏地点5)，转身向左跳进通风口，被弹



到悬崖上，攀上去向左走，这里的5个同胞因为喝了灵魂风暴酒生病了，只有在以后得到“治愈”魔法时才能救他们。从右边上去，到上面后跳进右边的通风口里。出来后向右，通过数个升降台下去，到一个扳手前，这是3排电击器的开关。继续向前跑到缺口处，引2只大狗跳下来，立刻往回跑。在扳手处停下，等那两只大狗经过3排电击器时，立刻扳下扳手将它们“雾化”掉，再以此计杀死上面的三条小狗，最后到右边转动阀门开门进去。

前面上方悬挂着布袋，向上跳顶布袋一下，就能落下石头，捡起来可以得到九块石头。继续向右，用3块石头处理掉3个炸弹(按住“Z”键再加方向键)。拉下上面的两个扳手打开右上方的门，然后跳下来继续向右，用两块石头处理掉对面悬崖上的三个炸弹(隐藏地点6)，跳过去一路来到台阶形的平台处，用一块石头处理掉面前的炸弹。这里也挂着一个麻布袋，如果石头用完了可以再到这里来取。蹲下滚进隧道，将其中的炸弹一一拆除。继续向前又遇到六个炸弹，还有一个来回滚动的绞轮，用三块石头爆掉前面三个炸弹，然后跟着阀门小心地滚到第四颗旁迅速攀上平台，跳到对面扳动扳手，用一块石头爆掉下面的两颗炸弹再到下面去。这里上下层共有八枚炸弹，只要在上层平台跑跳就能碰到空中的麻袋，还能继续拣石块。将这些炸弹一一引爆后，到下层扳动扳手打开上层铁闸。然后到上层的左端，用一块石头爆掉这里的炸弹，再跳下去进门(注意这里并不需要爆掉所有炸弹，要尽量节约石头)。

一个瞎眼的同胞在下层干活。走到他右边，跟他打声招呼，让他跟着阿比，然后扳动上层的扳手，这个瞎眼的同胞就掉下去了，然后念动咒语救走他，接着从通风口到下边的门进去。出门后躲过上下滚动的绞轮，扳动扳手停下绞轮。再向右，蹲下躲过左右运动的绞轮并停住它。向右走，小心翼翼停住两个绞轮的动作。到最右边，扳动上层扳手打开闸门，再回到左边，让那个正在工作的瞎眼同胞跟着阿比，送他从传送门出去。

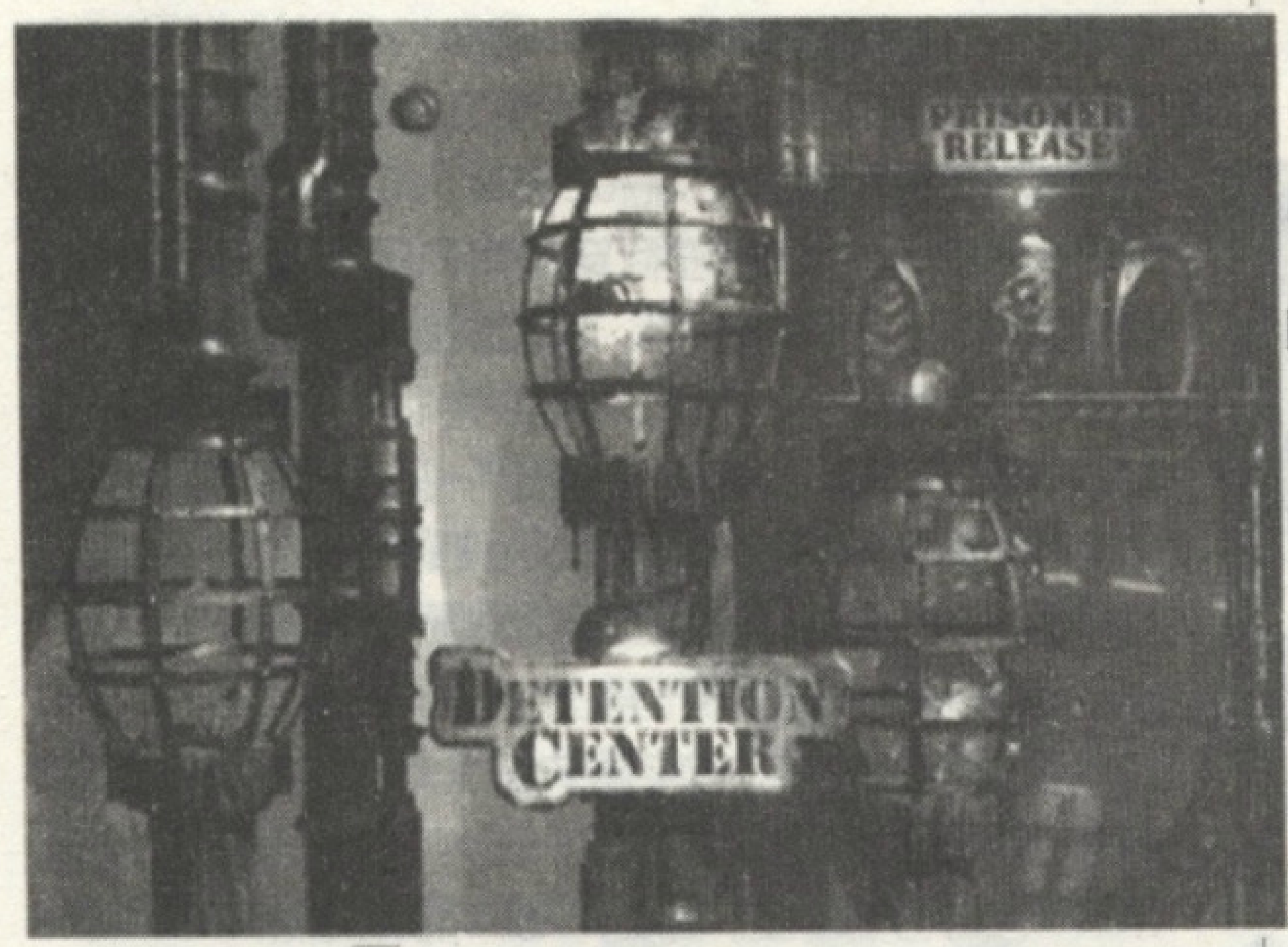
小心地将前面的炸弹爆掉，再从两个绞轮下钻过，到右边在传送门前攀到上层，将左边的两个扳手各扳一下，再回到下面让瞎眼同胞跟着阿比，到右边救走他，这时从下面会上来升降台。用石头爆掉对面三个炸弹后，到右边转动阀门打开上层的铁闸，上去从那里的麻袋拿到九块石头。然后命令下层的同胞跟着阿比站到升降台上，下去在传送门前念动咒语救他出去，然后进入左边的门。

出去后(隐藏地点7)，在绞轮运行到下方时小心翼翼地跳过去，到对面后蹲下滚过去，趁两个绞轮都向远景滚去的时候迅速向左跑跳到上面的岩石。(隐藏地点8)继续向左，小心躲过3个绞轮，跳过深沟继续向左。千万不要扳动这里的扳手，先到上层叫两个瞎眼同胞下来，让他们等一下，再去扳动扳手，这时升降台从左边上来。由升降台下去，在吊环边停下来，下面的斯立格正在毒打同胞，趁他走开的时候，下去让那个同胞跟着阿比到升降台上，再升上去。等那个斯立格到绞轮下面的时候，迅速拉下吊环送他上西天。然后下去从平台攀到上面，跳进通风口。扳动扳手让升降台下来，然后回到同伴身边，带着他从升降台上去，让他在2个同胞旁等一下，阿比则乘升降台上去。关掉三个机关后，



从右边上去，跑跳到左边，蹲下小心穿过绞轮，拉下吊环停住绞轮，再将上面的3个同胞领到下面的3个身边，让他们全部跟着阿比向右，到传送门前将他们救走。然后回到先前杀死斯立格的地方，跳过右边深沟，进门，蹑手蹑脚地向右走，当红光快照到阿比的时候就停下不

动，因为红光只有照到动的东西才会报警。蹑手蹑脚地走到边缘，下去向右，依旧蹑手蹑脚地走过睡着的斯立格并躲过警报器。排除掉底层三个炸弹后继续向左，一



路绕过斯立格，在最左边的矿车旁有四个炸弹，阿比可以跳过它们，然后钻到矿车里。驾驶矿车向右走，压爆炸弹压死守卫，顺着车道一直走，到斯立格正毒打3个同胞的地方停下。找准时机落下矿车(按CTRL键)，压死这个斯立格，当然不能压到自己人，再走下矿车，到右边用传送门救走他们。

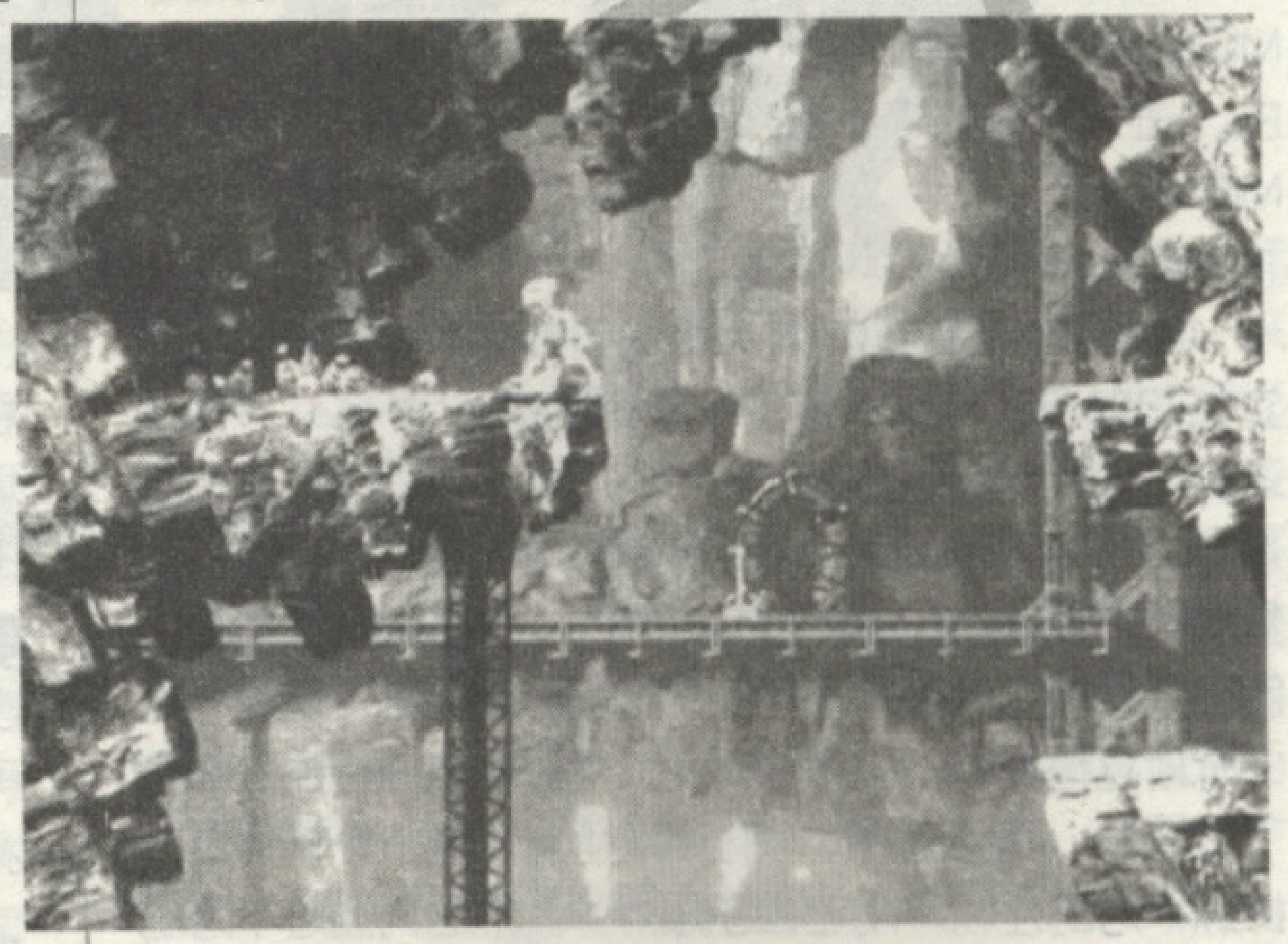
登上矿车继续循轨迹前行，落下时正好压死个斯立格。再继续向右到同胞工作的地方，在他面前的地上有个炸弹，把矿车开到左边斯立格看不到的地方停下来，从矿车里出来。趁斯立格走开的时候，迅速跳上左边的平台(注意不要触动警报)。等斯立格走开时，下去排除炸弹，让那个同胞跟着阿比到矿车另一边，这样就可以用矿车压死那个斯立格。再向右，如法炮制让同胞到矿车伤害不到的地方，然后操纵矿车向前开去，将所有障碍全部排除，最后在传送门前停下，并将那些同胞全部救走。继续驾驶矿车向上，到顶部离开矿车。向左攀上平台，通过门到右边，让上面的同胞跟着阿比，再向右，那里有3个同胞和传送门。救走他们后循原路回到矿车处。不要上矿车，继续向右。斯立格正在监视3个同胞干活，注意在左边的2个同胞之间有炸弹，趁斯立格去毒打最右边的同胞时，蹑手蹑脚过去关掉炸弹，然后立刻跑回矿车，那个斯立格会跟过来的，用矿车压死他，再带着3个同胞从右边的传送门逃走，阿比自己则从右边的门出去。

右边是一个扳手，不远处还有一个斯立格在睡觉，阿比蹑手蹑脚地过去扳动扳手打开下面的铁闸，再蹑手蹑脚过去，如果下面的斯立格走过来叫了一声的话就快跑，跳上右边的平台，然后控制上面的那个斯立格，用他打死下面的斯立格，再念动咒语毁掉那个斯立格。继续向右跳进通风口。出来赶紧向右跑，因为阿比落在三个斯立格身边。在扳手处停下，拉下扳手，再跳到上面的平台上。等斯立格走远后，再跳下来继续向右跑。跳下两级岩石后，顺着边缘下去，两个睡觉的斯立格被惊醒，迅速向右跑，把路上的扳手扳下，再继续向右，跳上右边平台。等一会儿，斯立格会过来，控制他将上下共四个敌人全部干掉，再放弃控制。站在门里扳一下扳手，来到下面一层，登上矿车，顺着轨道下去引爆数颗炸弹，带下边的4个同胞到左边，救走他们后，阿比从左边的门出去。

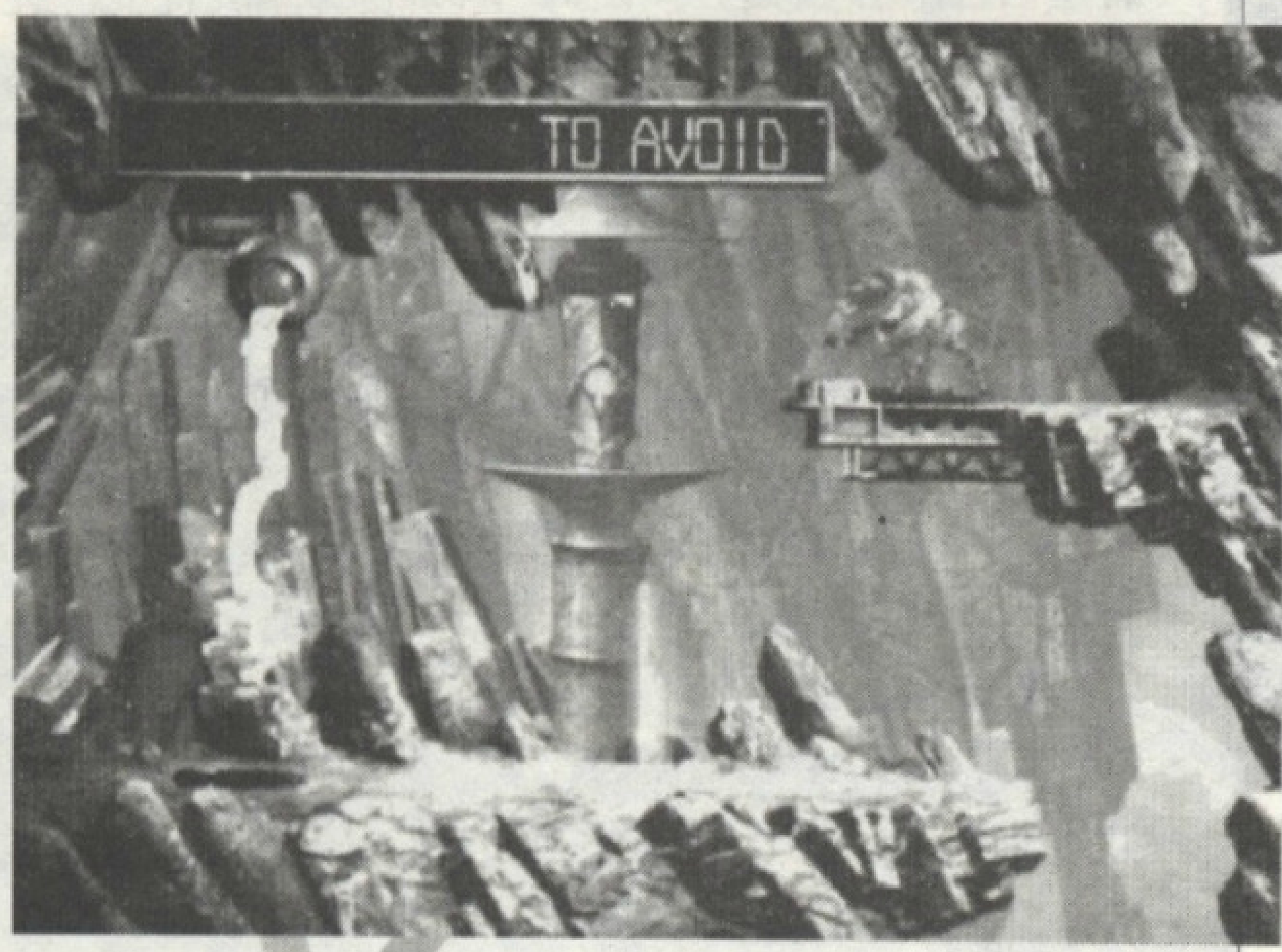
躲过空中斯立格的追杀，向左向上到标着“1”的阀门处，转动阀门直到绿灯亮。然后下去打开另两个阀门。这时就开始倒计时，阿比向右一路狂奔，一直从右边的矮道滚出去……

隐藏地点1：

在开始场景MIP01C04（此为场景编号，只要在游戏中按Esc键即可在屏幕左上角看到这个场景的编号）中，装满骨头的矿车处按下键，进入MIP01C22，再进入左下方的门到场景MIP07C11，迅速向下攀爬到场景MIP07C12中，蹲下向右滚，躲在阴影中。等怪物向上飞走，再向左滚，同时叫上3个同胞（先按“6”键，说“ALL YA”，再按“2”键说“FOLLOW ME”）。刚一过场景，看见同胞过来后，按“3”键说“WAIT”停下他们，自己迅速滚进左边阴影。在阴影中按“4”键让他们全部工作，再按“1”招呼一个。等怪物飞出场景。而后滚到拉杆前，按“2”说“FOLLOW ME”，然后按“Ctrl”键扳动拉杆关闭电网，让他安全通过，再按“Ctrl”键打开活门，让这个同胞掉下去。如此反复，使3个同胞都安全掉到下一个场景MIP07C14。然后走出阴影跳入通风口（按方上键）到下一场景，用“HELLO”、“FOLLOW ME”、“WAIT”命令，使阿比分别站在3个阀门前，



按“4”键说“WORK”，让3个同胞同时转动阀门打开闸门。然后按“0”键念咒让3个同胞跳进传送门获得自由。向右到有9个同胞的场景MIP07C15，念咒打开传送门让他们获得自由，再按原路返回场景MIP01C04的矿车前。



隐藏地点2：

在MIP01C02中，跳到左边的平台，先不管通风口，继续向左，顺着边缘到场景MIP01C03的左边，再前进到场景MIP01C28，在传送门前扳动机关，传送到远景，右行到场景MIP01C03的远景，扳下拉杆传送到场景MIP01C05的远景。右行带上场景MIP01C06远景中的2个同胞向左回到场景MIP01C05，念咒打开传送门让他们自由。右行到场景MIP01C28，扳机关来到MIP01C33的远景，带上1个同胞右行到MIP01C34的远景，让他自由。回到MIP01C33跳人通风口中，传送回场景MIP01C10。

隐藏地点3：

在场景MIP02C04中滚到右边，站起来按下键，进入场景MIP02C05，再跳人左下通风口内，到场景MIP02C04的远景，带上5个同胞向右并让他们获得自由，进入场景MIP02C04远景的通风口中回到场景MIP02C16。

隐藏地点4：

到场景MIP02C07中，迅速爬上钢板以躲避远处斯立格的射击。从钢板上向左边跑跳落在MIP02C31里的通风口中，被弹到场景MIP02C07的左方。左行通过近景的门可以到达远景，从远景的门出来后，右行引出场景MIP02C27的怪物回到左边场景，并迅速从远景的门回到近景的门。安全后，念咒语操纵斯立格，使其与另一个斯立格战斗，先干掉一个，然后再次念咒语干掉剩下的一个。再到远景，向右穿过门到场景MIP02C21，操纵下方的怪物，用它去引爆炸弹，然后再通过下方的门到场景MIP02C22中使3个同胞获得自由，再通过下方的通风口回到场景MIP02C27。

隐藏地点5：

到场景MIP02C18左上方，控制飞行斯立格向上飞到场景MIP02C15。向左穿过狭缝到场景MIP02C14，躲过转轮向左飞进场景MIP02C13，杀死一个斯立格后自毁。然后让阿比向左行穿过有许多指示牌的场景，来到通风口边MIP02C16，通过通风口传送到悬崖上MIP02C11，由边缘落下，可进人隐藏矿坑MIP02C13。蹲下并向左滚到下一个场景MIP02C12中，解救4个同胞后，爬上悬崖向右滚回场景MIP02C13，站起来向上爬回场景MIP02C11。

隐藏地点6：

在场景MIP04C12中解决三个炸弹后，跳向右边并悬挂在崖边，再跳落下去，这样就到了场景MEP04C31，通过下面的门进人隐藏地点MIP04C19中，向左跳人通风口内，被送到3个同胞工作的场景MIP04C17。先用石头排除左方的炸弹，然后灵活控制机关，利用活门，让3个同胞逐个安全通过进入右面场景MIP04C18，跟着来到右面场景利用机关和活门，使三个同胞逐个到阿比身边，带着他们回到左面场景，再利用机关打开下方的活门，让他们在活门打开瞬间逐个掉下去，阿比也利用机关和活门迅速落到场景MIP04C19，这时先暂时不让他们自由，带他们到左面的场景MIP04C21，阿比自己站在高处的阀门旁，与他们同时转动四个阀门，降下旁边的升降机，将他们全部带上升降机来到上面的场景MIP04C20，这里还有4个同胞，让他们一同获得自由。随后按原路返回到MIP04C31，将3个帮助阿比打开阀门的同胞送走，然后跳人通风口被弹回到MIP04C03。

隐藏地点7：

在场景MIP04C04中门的对面有隐藏的石台，抓准时机向左跑跳就能到达，然后攀上石台进入隐藏地点MIP04C06，上面的平台上有2个正在工作的同胞，念咒救出他们，再沿着来路回到场景MIP04C04。

隐藏地点8：

在场景MIP04C05中躲过两个绞轮后，到右边平台后往左跑跳，可以落到那里隐藏的石台上，然后向上到场景MIP04C10的左边，拉动这里的拉环可以关掉右边的绞轮。

第二关：奈鲁丛林

Necrum

同胞数：10个

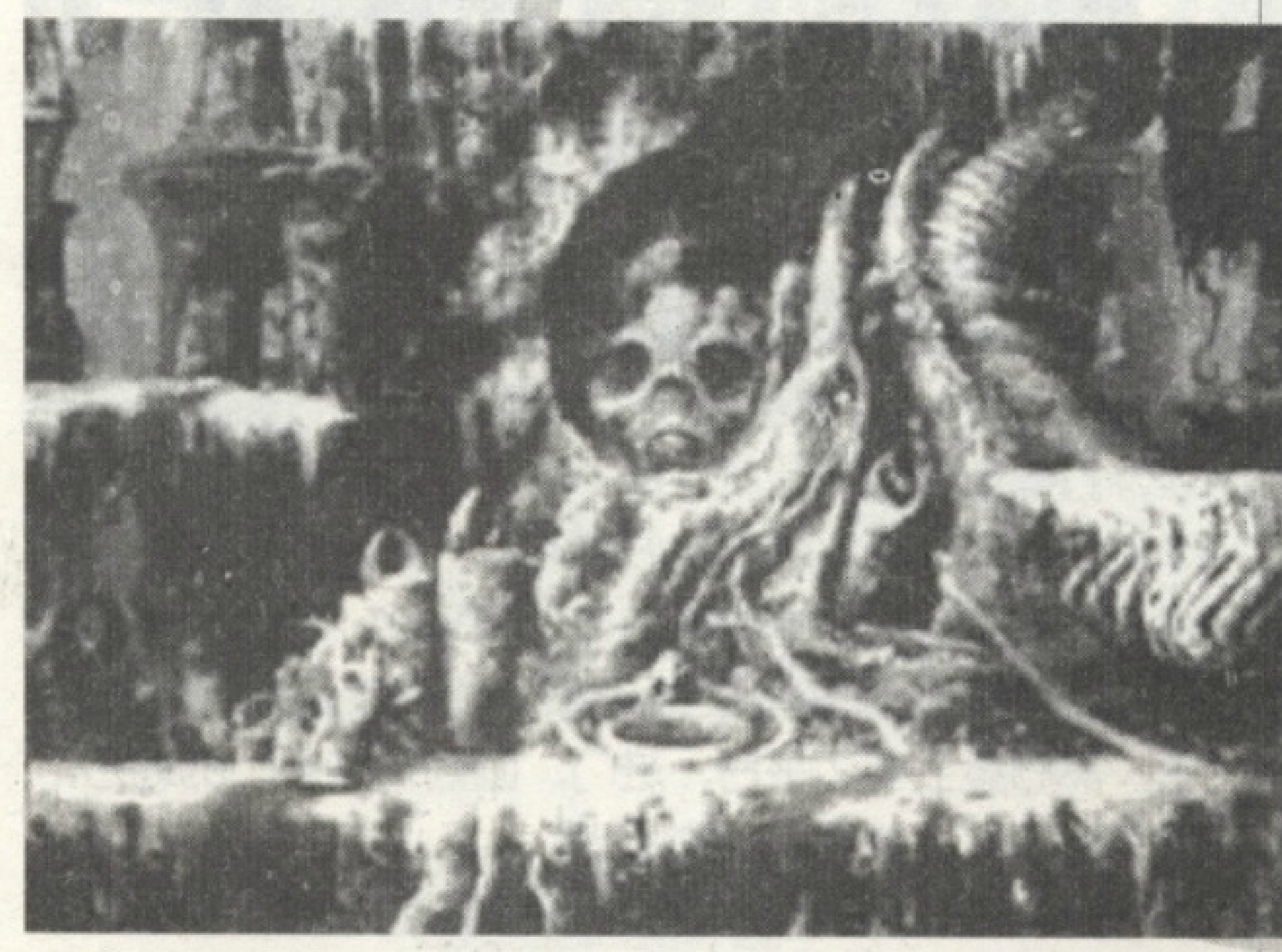
开始（隐藏地点1）向左攀上平台，再跳到右边。到左边顺着边缘下去掉到通风口里，被弹到上边的平

台，向右读一下掌形标志，这样在右边出现传送门，通过它向右，跳到通风口里。

一直向右滚进矮道，掉到下边两个关着的门前。从左边下去跳进右边通风口里，到掌形标志旁，读过之后顶部的灯就能点燃，再顺着通风口回到原先的地方。跳到右上方平台，点燃另一盏灯。回到中间，向左下方走，乘升降台下去，点燃灯后回到上边。再向右下走，滚进矮道后掉到通风口里，将灯点燃后，顺着边缘到下边另一通风口内，然后从中间出来，跳上去，发现原先关着的两扇门中的一扇打开了，从上面打开的门进去。

在右边读掌形标志，然后从右边刚刚打开的门出去，到上层跳进传送门。向右跳上平台，再从右边下去进门。跳上右边平台，注意下边挂着的3个爬虫(这种东西可以吃掉阿比，所以如果有这东西在旁边的话就要不停地跑或跳，否则……)。下去读掌形标志，再跳到右边，顺着边缘下去，跳到左边。注意在右下方吊着两个睡觉的爬虫，迅速下去，跑到右边跳上平台，然后进入通风口。

出来后读一下身边的掌形标志，再打碎旁边的锁形鬼匣(按“5”键)，鬼匣内放出的绿色神秘精灵会打开左上的门。进去后蹑手蹑脚地走到左边(注意不要踩到地上蠕动的幼虫，否则右边睡觉的爬虫会醒来)，拉下两边的扳手，再进门。



拉下左上方的扳手，再拉中下方的扳手，再打开右上边的扳手，立刻跑进打开的门。然后蹑手蹑脚地打开左边的扳手，迅速跳到中间的平台上，扳动扳手，再跳到右边的平台上扳动扳手，再跑进打开的门里。出来后蹑手蹑脚地把中间的三个吊环各拉一下，再蹑手蹑脚地跳上左边的平台，扳动扳手，然后跳下去迅速跑到右边，跳上平台拉下扳手再进门。先读一下掌形标志，再顺着右边的边缘下去，读一下右下的掌形标志，然后跳下去打碎鬼匣，再跳进左边的通风口弹到开始处。这次顺着左边一直到底，念动咒语，阿比就会隐身。迅速滚到右边，一直攀到最上面，跳到右边进门。一直向左，进门之后再向左，然后利用传送门到对岸。跳进左边的通风口里到远景，读一下掌形标志后，跳进通风口，(隐藏地点2) 然后向左跳进通风口里，从先前经过的那个通道里出来，然后再跳进去。

隐藏地点1

进入场景NEP02C02，跳下左边低处的平台，再向右跳入通风口，这样传送到隐藏地点NEP02C08。向右跳到能挡住子弹的地方，越过深坑，滚向下个场景NEP02C09，迅速滚向右边角落，充分利用场景中的掩体向上攀爬，并到达右边场景NEP02C10，注意要在钻头落下前让3个同胞到达安全的地方，可以先让他们走到最右边工作，再逐个拆除三个炸弹，最后让3个同胞获得自由，再攀上右面跳人通风口传送到NEP02C01中。

隐藏地点2

在场景NEP05C01中，先不管通风口，向左滚动进入隐藏关NEP05C10，念咒语跳人传送门，被传送到两个斯立格睡觉的场景NEP05C11中。这时阿比正悬在中间的钢板上，攀上去向右跳到对岸，扳动机关，这时上面一层的斯立格被惊醒。阿比向左跳回，蹑手蹑脚进入下一场景NEP05C12中。利用弹上的活门，解除炸弹（动作要快而准确），来到2个同胞工作的地方，扳动他们身旁的机关，再跳下来让底下的炸弹启动（注意别惊动那个移动的探测器），引诱探测器触爆炸弹，然后就可以安心地喊那2个同胞下来，但这2个同胞由于害怕不肯听阿比的话，必须去安慰他们（按“7”键），再带他们跳到下面一层，这时念咒语让他们获得自由，接着通过左下角的通风口回到NEP05C01。

第三关：玛旦奇避难所

Mudanchee Vaults

同胞数：14个

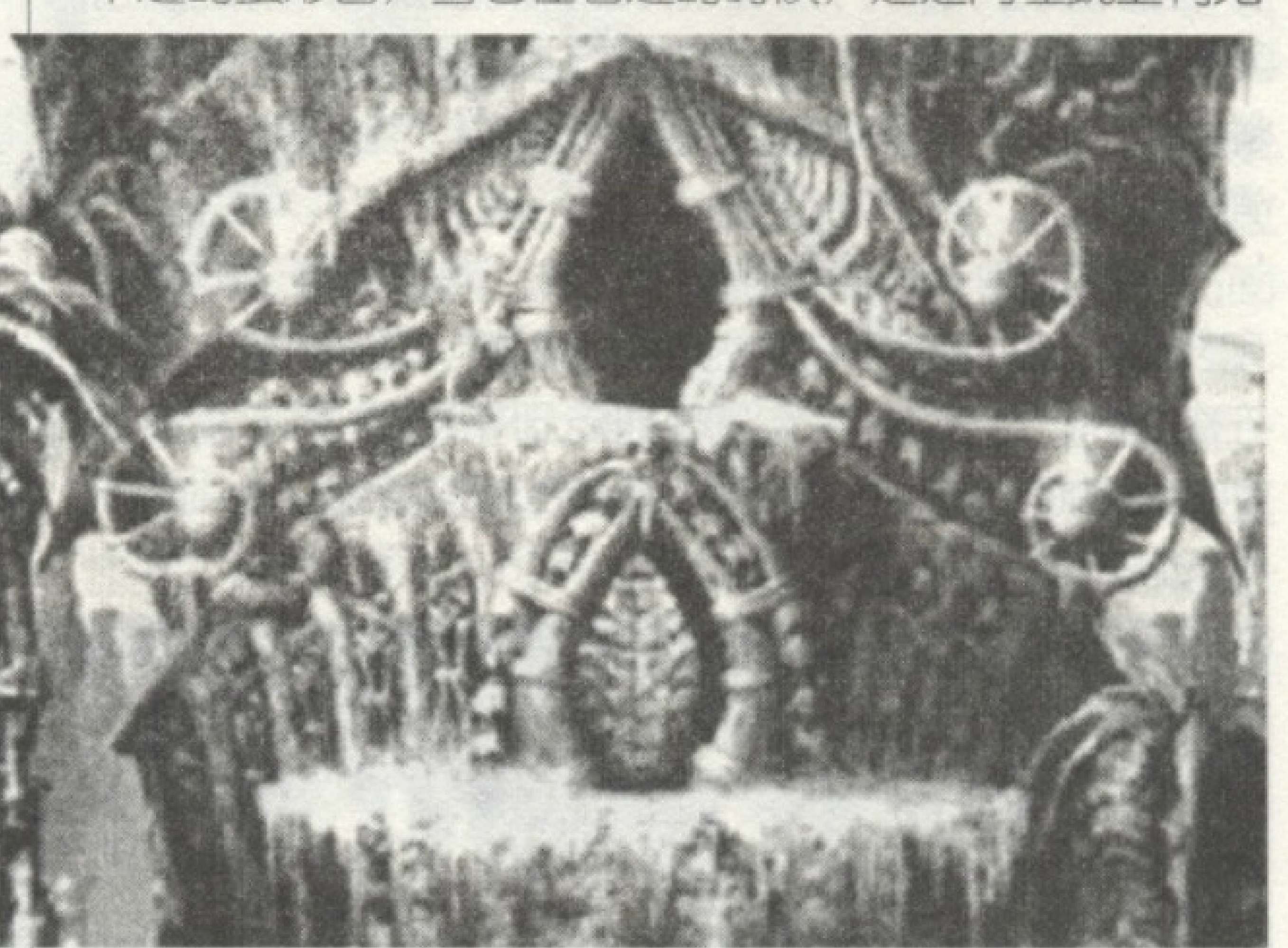
向右滚过矮道，跳上平台进门读右边的掌形标志。到右边拉下扳手，再到左边跳进通风口里。出来向右走，读一下掌形标志，再念咒语控制远景的蟹形兽，用它杀死旁边的爬虫后(按“1”和“CTRL”键)放弃控制。跳到右边顺着边缘下到中间，拉下吊环落到下边。之后拉下扳手，降下左边铁闸，继续向左打碎鬼匣，再走进左边门里。迅速跳到左边平台，一直向左并跳进通风口。出来读一下掌形标志，打碎鬼匣念动咒语得到隐身术。到右边拉下扳手后迅速向右跑，顺路拉下扳手，继续向右滚进矮道，之后向右跳上平台并进门。

然后跳到右边，进入右边的通风口里弹到右边平台。攀上平台，向左跑跳到平台上，读完掌形标志后拉动扳手，再控制下边的蟹形兽去杀死右边的爬虫，然后控制它回到左边，再放弃控制。这时阿比拉动扳手升起右边的铁闸，然后跳到右边。下去扳动扳手，打碎鬼匣后攀上去。顺着原路到下边通风口边，蹑手蹑脚地到右边，进入右边的通风口。读过掌形标志后，念动咒语得到隐身术，迅速向右跑，扳动扳手，通过右边平台跳上左上平台并打碎鬼匣，再进入右边平台的门里。出来读一下右边的掌形标志，再到右边控制下边的蟹形兽，用它杀死左边的蟹形兽，再让它到最左面，此时它会被关住，放弃控制。接下来向左跑并跳上左边平台，到最左边打碎鬼匣，再到右边的铁闸处控制右边的蟹形兽，用它杀死最右面的爬虫后放弃控制，再踏下活板，这时蟹形兽会向阿比冲来。迅速向左跑跳上平台，再控制这个蟹形兽，用它杀死最左边的蟹形兽后，把它关起来。到右边打碎鬼匣，从中间的门离开。

出来向左跑跳上平台再进门，到左边平台底部(隐藏地点1)，攀上去读掌形标志，再念动咒语跳进传送门。读过掌形标志后跳进通风口，走进左边的门。向左跳上平台，一直向左并拉下扳手(隐藏地点2)。蹲下等那些爬虫到阿比上面的时候，滚向右边打碎鬼匣，再通过旁边的通风口弹到上边，跳到右边滚过去，结果落在平台上。经过通风口继续向右滚到下边发亮的平台上，下去向右滚，把右下边的两个爬虫引到中间，再通过右边的通风口通道来到下边。把右边的鬼匣打碎，再跳回通风口里 。上去后滚回左边，从下来的地方攀上去，再到右上方打开的门，进去，来到有好多门的地方。从右下边的门进去，先爬上右边的平台，一路向右，遇到扳手就拉一下，这时爬虫向阿比扑来。转身向右跑跳上平台，再向左跳到有蟹形兽的地方，并跳上左边平台，用意念控制蟹形兽，爬虫遇到蟹形兽就不敢再追阿比了。控制蟹形兽杀死那些爬虫，放弃控制，再到右边扳手旁，打碎鬼匣得到隐身术。回到蟹形兽上方，先让自己隐身，再下去向右，扳动扳手，打碎鬼匣，最后回到右边，进门。

到左边，弄出点声响把左边的爬虫全部引到右上角来，再回到中间通过通风口到远景，在蟹形兽向右走的时候，跳下来迅速向左。通过左边的通风口到下边，迅速跳到右边的平台上，打碎鬼匣得到隐身术，再跳进下边通风口里回到远景。趁蟹形兽在左边的时候，跳下来迅速向右，从通风口到近景右边。先让自己隐身，再下去打碎鬼匣，回到远景跳进中间的通风口到近处，进门。阿比从两个门的右边那个出来，先来到最右边，攀上平台，等上面的那个蟹形兽快接近的时候再迅速爬下来吊在平台上，上面的那个蟹形兽会冲下来，等它掉下去的时候迅速爬上去，走到左边，扳一下扳手，放下铁闸，等下边的蟹形兽走到铁闸右边时，迅速拉扳手升起铁闸，然后下去打碎鬼匣，再爬上去到中间，等两个蟹形兽走开的时候，跳进中间的通风口里，落到下面时正好在打开的门前，赶紧进去。这时阿比将从远景的一个门出来，向右走，跳进中间的通风口里来到近景，先站在右边，等下边的蟹形兽向右冲的时候迅速向左跑。跳下去跑到鬼匣旁并打碎它，再迅速跳上左边的平台，这时下边的蟹形兽会冲过来，站在左边的平台上等它跑远，再跳下来迅速跳上中间的平台。用同样的办法来到右边把鬼匣打碎，再回到中间的平台上，跳进旁边的通风口里，走进刚刚打开的门里。

出来后一直往下跳进通风口里，来到了近景。注意下边的蟹形兽，当它在右边的时候，迅速向左跳上有鬼

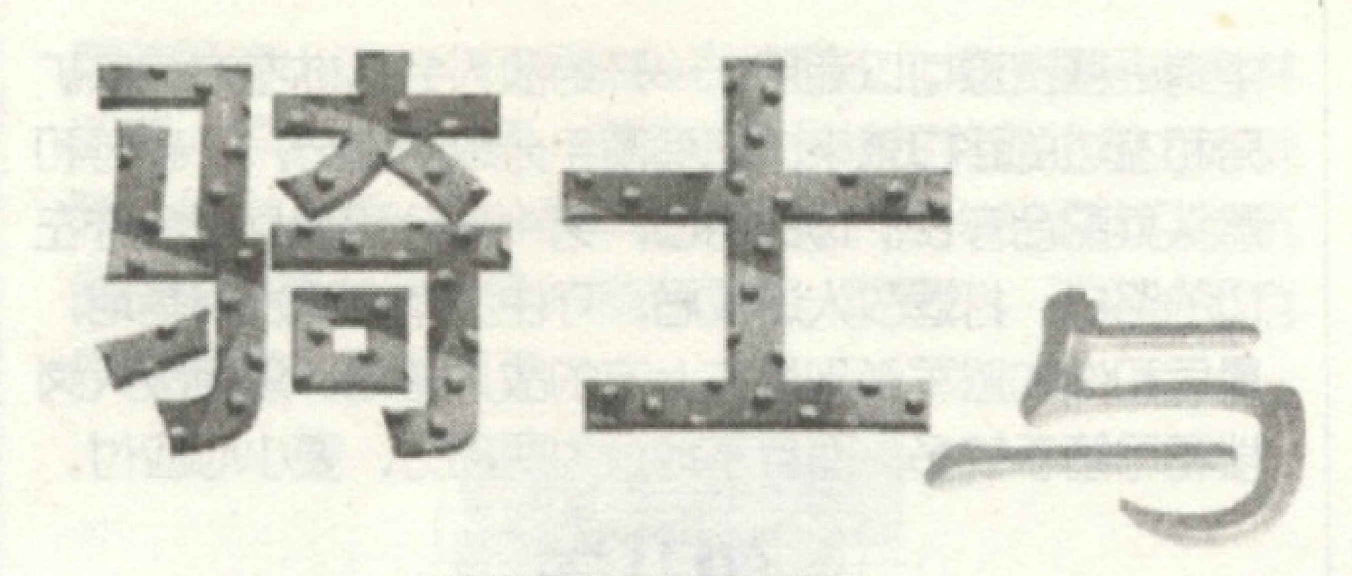


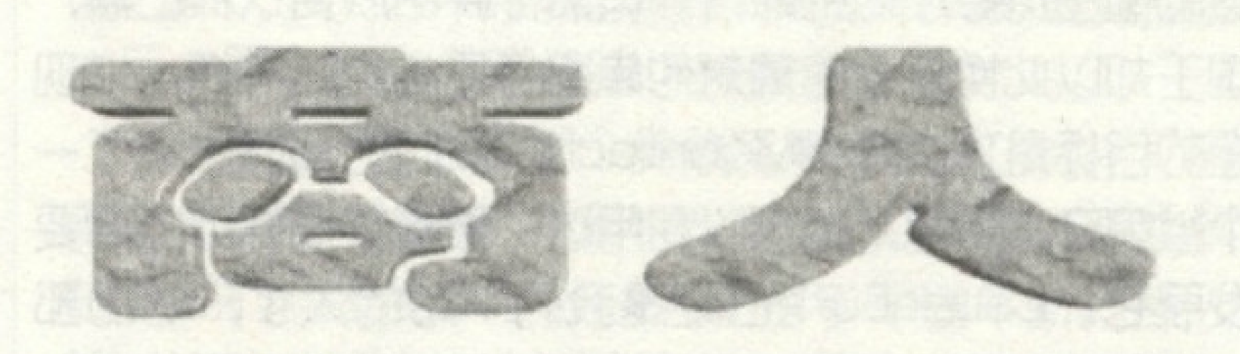
匣的那个平台，站在鬼匣边等蟹形兽走到最左边的时候，打碎鬼匣后阿比就会掉下来。迅速向右跳进通风口来到远景中，再跳到右边底部并跳进通风口里。等蟹形兽走到左边时，迅速跑跳上右边的平台。等蟹形兽到最右边的时候，打碎鬼匣落下来，跑到左边跳进通风口里，然后登上右边平台，进门，回到有好多门的地方，向右跳下去，进入中间的门里。

向左跳进通风口，出来后爬虫紧追不舍。向左跑并跳进通风口，再跑，再跳进通风口里，这下可以喘口气了。然后打碎左边的鬼匣，右边又会有爬虫出现，迅速向左跳进通风口。从近景出来后继续向右，前面有一个地方断开，一直跑，落到下边，打碎右边鬼匣后迅速跳进左边的通风口里。阿比落到最上面，打碎这里的鬼匣后，再跳进左边的通风口，被弹出来后，阿比左边有只蟹形兽，因此迅速向右跑跳上平台，从平台下去向左走，到铁门右侧打碎鬼匣后向右跑，跳上平台后进门。

(待续)







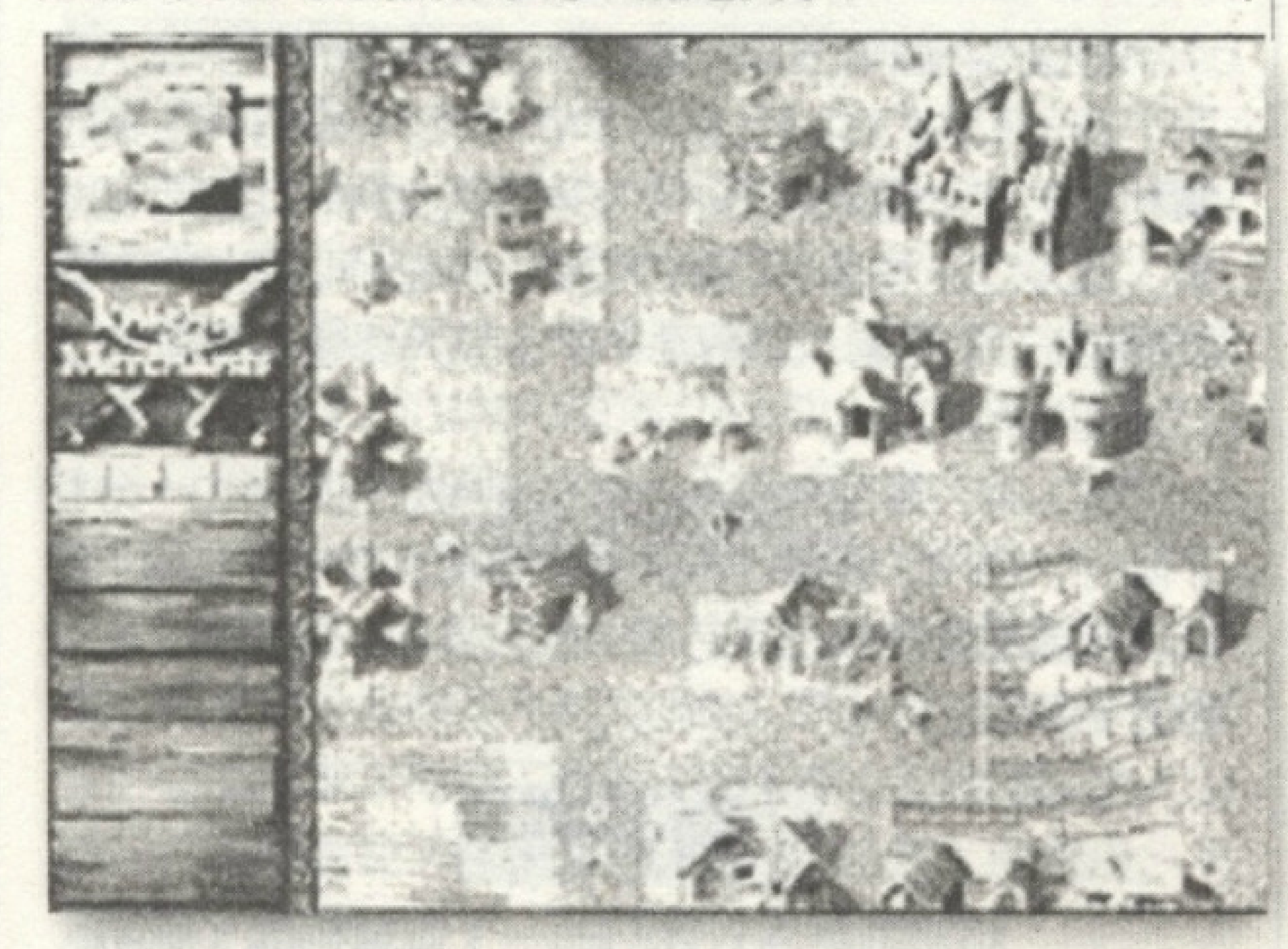
骑士与商人

江苏 天火 CyberBoy

第一关

叛贼率领他的党羽突破了你的防线，要塞已经失守，王国岌岌可危，王权眼看就要落到恶棍手中，是坐视这个恶棍赢得胜利，还是拿起你的剑？

敌人一开始就在你的基地里搞强行拆迁，集中你所有兵力消灭他们，注意修理各个建筑（即将该建筑选项中的修理打开），造两个志愿兵去岗楼重创敌人。消灭入侵敌人后不妨牢守桥头，实力足够之后可以用步兵和弓箭手正面强攻峡谷中的敌人，骑兵绕道左路（有一个敌人步兵团驻守）迂回。清除了峡谷中的敌军后，叛逆者和他的追随者就会被分割为左右两边，而后你就可以在敌人的基地里报刚才的一箭之仇了。



第二关

胜利让我们看到了希望，然而现在就举杯庆祝还为时过早。战败的敌人撤到了你附近的一个村庄重新集结，不久就会发动攻势，他们的军力明显超过我们，不过那些流氓组成的军团岂能与我们英勇的骑士抗衡！注意不要被敌人引诱到开阔地决战，或者太早发动攻势。这里的地形十分利于防守，敌人必须渡过河流上的唯一一处浅滩才能进攻，而对于你也是一样，所以悠着点！

敌人扼住了上方的一个浅滩，你也可以在浅滩这边摆下口袋阵防守。不久敌人就会发动一次进攻，不出意外的话输的将是你！不过敌人不会深入攻击，你可以从容发展农业，填饱肚子。而后再造兵营，多造弓箭手。用步兵横陈于前，弓箭手环列于后的战略，守在路口。用一个弓箭手去引敌人过来歼灭。消灭敌人浅滩部队后，你会发现那是敌人所有的力量，接下来轻松冲垮敌人基地即可获胜。

第三关

这是个将载入史册的日子，叛逆者的部队全面溃败了！Lauenburg男爵的领地现在就暴露在你前面！那个恶棍——Lauenburg男爵现在同你的敌人组成了一个联盟来对付你。所以你在前往这个家伙的省份时一定要小心！

此关没有基地，你拥有三个弓兵团和两个步兵团。你很快就会发现部队处在危险的境地——峡谷两边的山崖和森林中都有可疑的迹象。所以要立刻把正在行进中的部队停下来排兵布阵（除非你想踩敌人的陷阱），步兵在前，弓箭手在后，严阵以待。发觉你没有中计的敌人会从四面八方涌上来，灭光他们即可过关。

第四关

我们的敌人挡不住国王陛下忠诚骑士前进的步伐，Lauenburg必然会将撤下来的残余力量集中起来等待你的攻击。在这个地区饱受邪恶男爵奴役的人民为你的到来而欢呼雀跃，你可以扩充你的部队，甚至可能活捉Lauenburg！如果你能够击败男爵，那将是对所有觊觎王位者的有力警告！

这关一开始你就拥有一个初具规模的小镇，现在你暂时不用为食物而烦恼了，尽快发展吧。敌人必须通过一座桥才能进攻，你也一样。所以可以用上一关的战术，先重兵扼守桥梁，实力上升之后把右上方守住桥头的敌人消灭，然后消灭他们在桥右上方的基地。注意不要招惹岗楼和下方的敌军，积蓄一些力量后再发动总攻，用弓箭手干掉敌人的岗楼，用步兵和骑兵消灭冲上来的敌军。

第五关

Lauenburg在你强大的攻势下不得不屈膝投降，仁慈的国王宽恕了他的罪行。虽然你并不欣赏这种仁慈，国王却以此换来了男爵对他卑鄙行径的真诚忏悔。你现在的目标是攻占俘虏Moorbach，我们的间谍发现了一个被废弃的要塞，你可以利用这个要塞并根据你的需要发展它。Lauenburg已经是我们一方的人了，他的部队正在受到敌人的威胁，你必须不惜一切代价保护我们的盟友。为了达成这一目标，你必须和Lauenburg男爵彼此信任，而且要及时为你勇敢的部队补充新的血液。

立刻将弓手兵分两路，一路支援上方男爵的部队，一路和左边的步兵一起守住山隘。基地里还有一队矛手正好用来对付右下方袭击你兵营的骑兵。尽量不要让你的盟军灭亡，否则你只好孤军奋战了。接下来就是老一套防守反击，注意和男爵的军队要配合好，最后和你的盟军一起从右边绕过去消灭左上方的敌人取得胜利。

第六关

Moorbach落入了我们的手中，敌人受到了重挫。间谍报告说发现新的由恶棍和流氓组成的军队正在西北方，准备报你在Moorbach给他们的一箭之仇。而现在我军已有能力独自进入这一地区发动进攻，所以你要在敌人组织起来之前给他们一个“惊喜”。你可以多加利用Lauenburg男爵的矛手部队，这支顽强的部队现在已经是我们的一分子了。

这一关就看你的指挥技巧了。上方和左方要兼顾，多发挥弓箭手的作用，用步兵和Lauenburg的矛手部队配合将敌军拦在弓手部队前面，骑兵要充分发挥机动性，打击敌人弓手和侧后翼。虽然敌军众多，也不过徒然送死罢了。

第七关

胜利的消息象野火一样迅速传遍了整个王国，各处人民都揭竿而起反对暴君的统治，但北方的Walheim仍然掌握在敌人手中。Walheim的统治者拒绝了我们的特使，并且发誓说要战至最后一兵一卒。在你战略要点旁边的一个小村庄中的民众，已经起来反对暴君，他们将提供武器和兵员。在这样的情况下，拿下Walheim不应该有问题。

地图上方的绿色部队是你的盟友，注意配合他们。左面一个储藏室中有一些资源可以利用。一开始敌人会从你左方的铁矿旁和左边的路口杀来，把弓箭手分成两部分，一部分和斧头兵配合守铁矿边的路口，另一部分和骑兵配合守左边的路口，打退敌人进攻后，守住上方桥梁发展基地，最后和你的盟军杀到最左上方的敌人基地。注意敌人岗楼和弓箭手较多，而且基地分为两部分，要小心应付。

第八关

战役过后，Walheim暂时陷入一种无政府状态并开始出现混乱。北方部落的野蛮人乘机联合起来对王国构成威胁，你必须在与叛军展开下一次战役之前就阻止他们。在Walheim的废墟里发现了一种先进的建造岗楼的方法，你需要利用它建造抵御野蛮人的壁垒，并彻底消灭他们！

赶快在左边路口造两座岗楼并布好阵，野蛮人很快就会蜂拥来攻，打退第一波进攻后建起几个岗楼即可高枕无忧，而后将敌人右上方的基地和左上方的基地从地图上抹去即胜。

第九关

野蛮人内部发生了分裂，你的能言善辩让野蛮人的两个酋长和他们的战士投向了你一方。你现在所处的位置利于防守，但无法进一步发展，因此你一定要仔细规划。敌人正在准备一轮新的攻势，你必须以最快的节奏发展自己的力量，以便用一种让敌人终生难忘的方式“欢迎”他们。

敌人的力量空前强大，好在你所处的地形也十分利于防守。用两个野蛮人军团和弓手配合岗楼守住两个峡谷。发展后建议从右下方攻入敌人基地，灭掉敌人主力再开始拆迁。

第十关

邪恶的暴君对我们的一个城镇构成了威胁。你必须日夜全速兼程才能及时带领你的军队赶到那里。据探马报告你可能会遭遇大量的敌军，你必须在战场上保持清醒的头脑，并充分运用计谋才能取胜。如果你贸然向庞大的敌军冲锋的话，你连后悔的机会都不会有。

敌人正在蹂

躏美丽的小镇，你的军队处在地图左上角。要迅速合并野蛮人军队以便指挥，而后以最快速度赶到小镇上方列阵。先引上面一部分敌军过来灭掉，等你的军力可以抗衡敌军时再发动冲锋。你的速度一定要快，否则一旦仓库被毁就一切都完了。

第十一关

真是生死一发！敌军的疯狂进攻在最后一刻遭到了你的顽强阻击。尽管如此，敌人的残暴仍然给小镇造成了不可弥补的损失——当地的居民遭到了彻底的屠杀。这种暴行必须要用敌人的血才能偿还，但在你对付那些恶棍之前必须先重建小镇。

小镇——你的家园，刚遭过敌人的袭击，赶快恢复生产吧。右上方和河流下方的敌人都会不断发动进攻，但你只要消灭右上方的敌人基地即可获胜。

第十二关

敌人兵败如山倒，其残余部队退往北方。对于你来说北方的铁矿具有战略意义，因为要想赢得战争

铁是必不可少的。你要在这一地区建立起新的武装，驱逐叛军的势力，这一地区的桥梁将有利于你的防守和为你赢得发展的时间.

基地左边有一座桥梁，可以在那里设防，但还要注意上方，因为在你的上方和右下方各有一个敌人

基地，稳扎稳打，慢慢蚕食敌人就是了。注意防范及利用基地上方山地和海滨之间的小道。

第十三关

到目前为止，我们的敌人仍然拥有大量的后备力量。而且那个恶棍正在筹划向你的军队发动反攻。但那里的山脉对进军构成了障碍，你不妨也率领部队进入山脉，并在要隘设下埋伏等待你的“老朋友”的到来，不要让敌人抢了先手。

敌人在两侧山崖上部署了弓手和少量部队，其大部队正在向峡谷涌来。你要将骑兵分作两路消灭敌人两侧的弓箭手，用你的弓箭手配合剑士顶住敌军后续骑兵加入战团即可稳操胜券。

第十四关

你的努力现在开始得到回报了，在王国的每一片土地上，都有国王陛下的忠诚奴仆同野心家的党羽在战斗。甚至叛军中的将领也开始对屠杀无辜的野蛮行径感到不满。其中一位将军通过地下渠道给我们送来了一条秘密消息：狠毒的叛王正准备在一个公开反对他的村庄内，改写他以往残暴罪行的最高记录。你，也只有你，现在处在恶棍和勇敢却弱小的村民之间，你必须阻止那个叛贼的残忍计划。

在你的下方就是那个勇敢反对叛贼的小村庄，用你的血肉之躯掩护他们并尽快发展自己的力量。那些勇敢的农民们自发组织了斧头兵和弓手军团不断向敌人冲锋，这种自杀式的攻击常常会招致敌人的疯狂反扑，你一定要在右下方路口层层设防，千万不要让敌军冲破防线。此外还要小心右上方敌人的长途奔袭。最气人的是到最后你想发动总攻时，那些在你的庇护下发展了十来个军团的村民们却怎么也不肯进攻了，真是@#%$…

第十五关

那些黑心肠叛贼的末日就要到了，你滴着鲜血的剑锋让许多叛逆开始跪求国王的赦免。那个觊觎王位的叛贼首领不得不改变策略屯重兵守护资源产地，这一着的确击中了我们的要害。附近有一处铁矿区，你一定要赶走敌人夺取那儿。另外要留心你前面的沼泽，好了，和你的勇士们去好好准备吧！

敌人占据极好的地形，在你的上方和右边都有大量装备精良、以逸待劳的敌人。右上角的敌人防守尤其严密，如果没有大量的枪兵、弩兵和骑士的配合，千万别心存侥幸。好在这一关你不会象上一关那样腹背受敌，只要将基地向上方扩张，而后用层层岗楼防守即可安心发展了。

第十六关

你刚刚夺取的这个省份有着肥沃的土地以及大量的财富和资源可供支配，毫无疑问敌人一定会大举反扑以夺回这些财富，你一定要守住它，寸土不让，不要对敌人有任何仁慈之心。

如果你足够细心的话，会发现敌人右上方的防守有漏洞，一开始就可以利用你手上的兵力给敌人来一个下马威。不妨利用敌人哨兵吃饭时摸进去，然后趁机扩大优势，利用敌人防线上被撕开的口子逐步蚕食，就可以轻松取胜了。

第十七关

叛贼开始在北方集结他的奴仆们，以便壮起他已经被你惊破的鼠胆，他要再次穷追不舍地发动进攻。但实际上他还没有做好与你决斗的准备，你最好在他还没有准备好之前就发动攻势，摧毁那些刚刚开始聚集的邪恶力量。

要达到这个目的，你必须翻越山脉。千万要小心！恶贼们已经占领了前进道路上的所有关隘，企图阻止你的前进。但无论代价如何，我们都要继续向北方挺进！

在这一关，敌人横挡在你的前方，注意黑暗中还会有一些敌人部队随时增援。先将同种步兵与弓箭手合并以便指挥，而后还是老一套：步兵在前，弓箭手在后，两支骑兵从右边的山麓摸到敌人侧后两翼的弓手背后（注意不要惊动上方黑暗中的部队）。用一个弓手射击敌人诱使敌人向你的阵型冲锋，两军相接之后骑兵动手攻击敌人弓箭手（别忘了中间的弓手），而后再消灭增援的敌人。最后如法炮制从右边山路上去修理左上角的敌人。

第十八关

你的胜利使得对手不得不收缩防线。他现在正盘踞在一个天然堡垒中，象一个真正的懦夫那样等待着你的进攻。你将发现这是个真正易守难攻的堡垒，很多将军在你之前已经尝试过但全部失败了。希望你不会因此而失去勇气和信心，那些英勇的将军们为你留下了一些资源，希望这些能够帮助你完成这项属于勇敢者的任务。

这一关完全不需要发展，只要善加利用你开始时拥有的力量就足以消灭敌人了。贴着地图右边最上方的是敌人的粮食产地，你可以在最右边的缺口处用枪兵和弓手合力诱杀敌人的大量骑兵（不多，也就二三十个吧，你自己可以毫发无伤！），而后拆掉敌人右边的农庄等设施。在干掉该处左边三个箭楼和一小群骑兵之后，给三个军团给养以便再战。而后顺山道向左，不要理会下方的弓手，敌人有一些零散的骑兵在山道上很容易各个击破。而后将闻声赶来的敌步兵团消灭，再从敌人主基地后方长驱直入（两个岗楼你不会对付不了吧），拆毁其餐厅、军营、学校、仓库等主要建筑。再沿山道向左消灭沿途岗楼即可到达敌工业基地。这里有一些岗楼和步兵团，建议你不要惊动步兵团，而是先拆毁主要建筑。最后剩下左边的步兵和中间主基地下方的弓手和岗楼可以慢慢修理。此时你根本没有必要硬拼，因为敌人已经没有粮食供应了，何必和这些将死之人一般见识呢？稍等一会儿（别忘了给军队提供给养）就可以结束任务了。笔者在这一关只用开始时的三个兵团就将敌人彻底剿灭，而己方只损失了两个枪兵！

进兵之道，岂可不察？如果你不愿意冒险的话当然也可以，这时地图中间那个以前的将军留下的仓库就可以助你一臂之力了。

第十九关

这真是个王国历史上最黑暗的日子！阴险卑鄙的刺杀夺取了深受爱戴的国王陛下的生命！不必寻找凶手了——就是那个名符其实的恶棍。那个叛贼已经恬不知耻地加冕为新国王了，他也知道激怒一名真正的骑士会带来严重的后果，所以整日缩在自己乌龟壳里拒不出头。你的使命就是摧毁那些沟垒，给那个自封的所谓“国王”带去他所应得的报应。以眼还眼，以牙还牙！

这一关是大兵团作战，老规矩——先合并同类项而后布阵。派一队骑兵藏在左上方等待敌人的两队弓手，敌人两分钟内会发动第一波进攻。之后你可以用单个弓手将野外未参与攻击的其他敌军“勾引”过来。这会是一场恶战，好在你有一个狭窄的路口可以利用，之后别忘了左上方还有一个敌人的骑兵团未参与这次会战。而后就是敌人防守严密的据点——几个岗楼倒也罢了，然而两侧城墙上的弩手实在令人头疼，里面还有三四个虎视眈眈的骑兵团。如果你在前面的战斗中实力没有消耗太多的话当然可以硬打，不过我还是建议你在岗楼射距之外布阵，用弓手射击岗楼引出骑兵加以消灭。而后再从两翼利用死角逐个消灭城墙上的弓手，最好用小队弩手以便于指挥，减少伤亡。消灭一侧弓手和岗楼之后即可贴城墙进入城内，从背后干掉另一侧的弓手，然后就是月黑风高的勾当了。

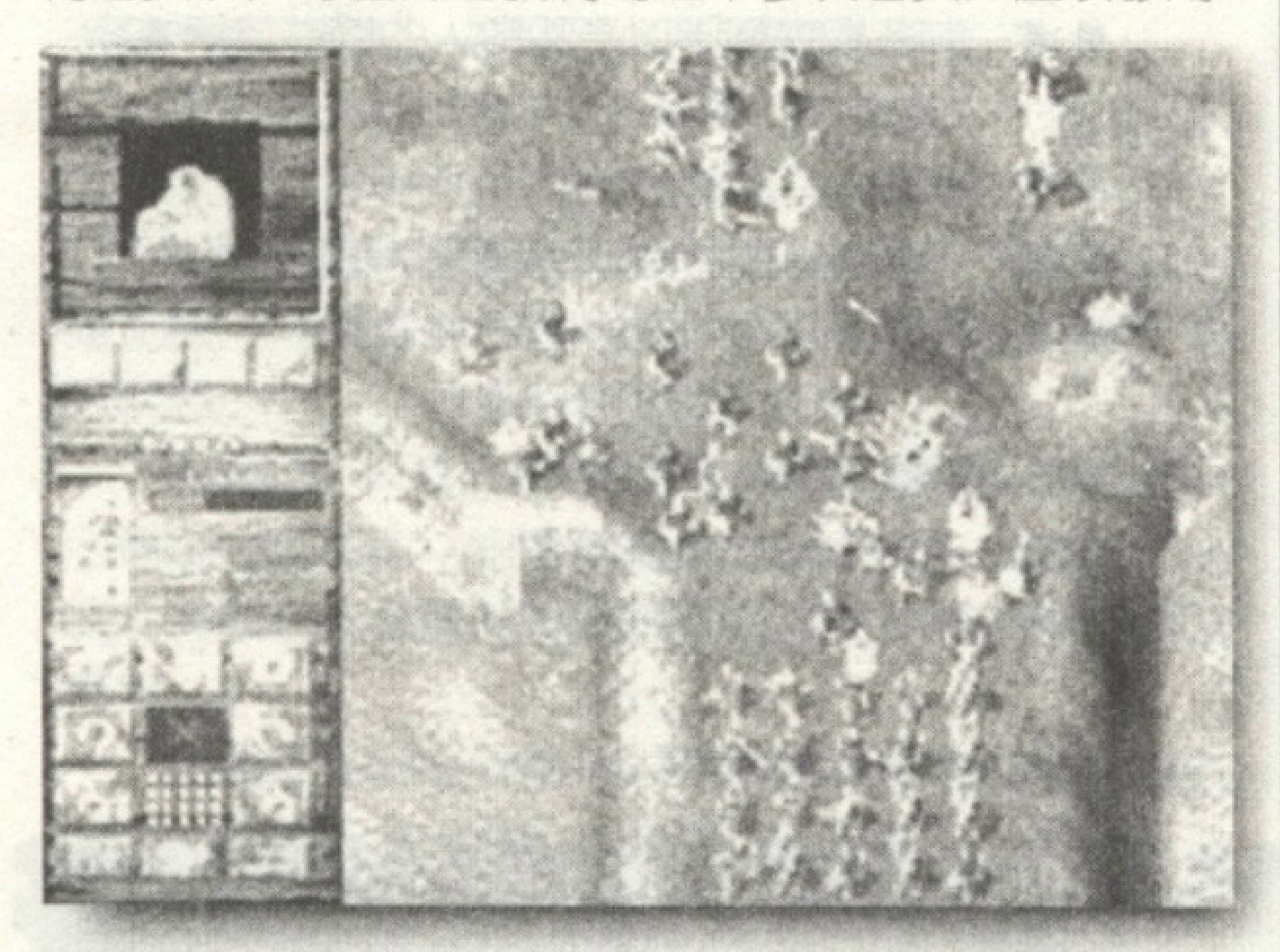
第二十关

战争进入了尾声，叛贼最后的城市兼堡垒已经被我们包围，并正处在我军的围攻中。对于那些仍然忠于叛贼的人不要有任何怜悯，一律杀死。你作为我们王国最忠诚的英雄需将这个叛贼所有悖逆统治的痕迹从大地上抹去！只有那时，和平和自由才能拜你所赐地回到这个王国。那个觊觎王位者将和其他所有罪犯一样，在同一个地方接受绞刑。

这一关一开始就是一场大战——右边是你的盟军，不必理会，自然会获胜；左边是你的两个野蛮人军团同几个长枪手兵团战斗，也不必担心；中间才是你的主战场，你拥有两个枪手兵团、两个剑士兵团和一个骑兵团，却没有没有弓箭手（?!）。尽量展开你的部队迎接敌人，或者收缩到狭窄路口里面形成口袋（一般来说可能时间不够）。用骑兵迎击敌人前锋的步兵团，枪手

兵团则从两翼绕上攻击敌人骑兵团，步兵随后投入战场。如果指挥得当加上运气好的话你可以大获全胜。实在支持不住的话可以调左边已经结束战斗的野蛮人军团支援，可惜距离较远，没有太大意义。打得不好也没有关系，因为你可以省下许多粮食，笔者就是因为L/S若干次后终于获得良好的战绩而有太多军团需要养活，导致一度粮食告紧。

打退敌人进攻后就可以安心搞生产了，但这一关没有石头矿，好在开始就有的四千多块石头，应该够用



了，注意基地下方还有左右两个路口需要防守。准备好军队之后就可以开始动手了，敌人基地有左中右三个路口，中间的路口比较宽阔，可惜杀机重重，右边的吊桥年久失修，一个人走上去都提心吊胆，更不用说行军了。所以最好还是从左边的吊桥发动攻势。既然是最后一关，难度可想而知，各位玩家自求多福吧！

附：建筑物资料

名称：仓库（atorehouse）
消耗：木板6块，石头5块。
用途：游戏一开始就会有的建筑，用于储藏各种物品。一定要保证仓库与原材料产地以及物资使用地之间的交通畅通，必要时多建几个。

名称：学校（school house）
消耗：木头6根，石头5块。
用途：培养人员的地方，依次为农奴（serf）、劳工（laborer）、石匠（stone mason）、伐木工（woodcutter）、木匠（carpenter）、农民（farmer）、面包师（baker）、饲养员（animal breeder）、屠夫（butcher）、矿工（miner）、冶炼工（metallurgist）、铁匠（blacksmith）、志愿兵（recruit）。
注意：需要金币培养人员，要让农奴及时运输。

名称：餐厅（lun）
消耗：木板6块，石头5块。
用途：餐厅的用途大概用脚后跟也可以想出来吧。
注意：人员饥饿时头部会出现叉子，而后会自动去餐厅进餐。但是军队饥饿时必须由你下达补给命令才会有农奴将食物带到军团所在的地方。

名称：采石场（quarry）
消耗：木板3块，石头2块，石匠1名。
用途：顾名思义

名称：伐木场（woodcutter's）
消耗：木板3块，石头2块和一个伐木工。
用途：破坏水土（不过游戏中的伐木工人懂得及时种树和只伐合抱之木，比现实中的可爱多了。）
注意：需要靠近树林。

名称：锯木厂（sawmill）
消耗：木板4块，石头3块和一个木匠。
用途：生产噪声及木材。

名称：木器店（weapon workshop）
消耗：木板4块，石头3块和一个工匠。
用途：斫木为兵。

名称：农场（farm）
消耗：木板4块，石头3块和一个农民。
用途：将农民“监禁”在土地上。
注意：需要在附近建造农田（至少4*4见方）。

名称：风车（mill）
消耗：木板4块，石头3块和一个面包师。
用途：将农民辛苦种出的小麦化为齑粉。

名称：面包房（bakery）
消耗：木板4块，石头3块和一个面包师。
用途：将面粉付之水火。。

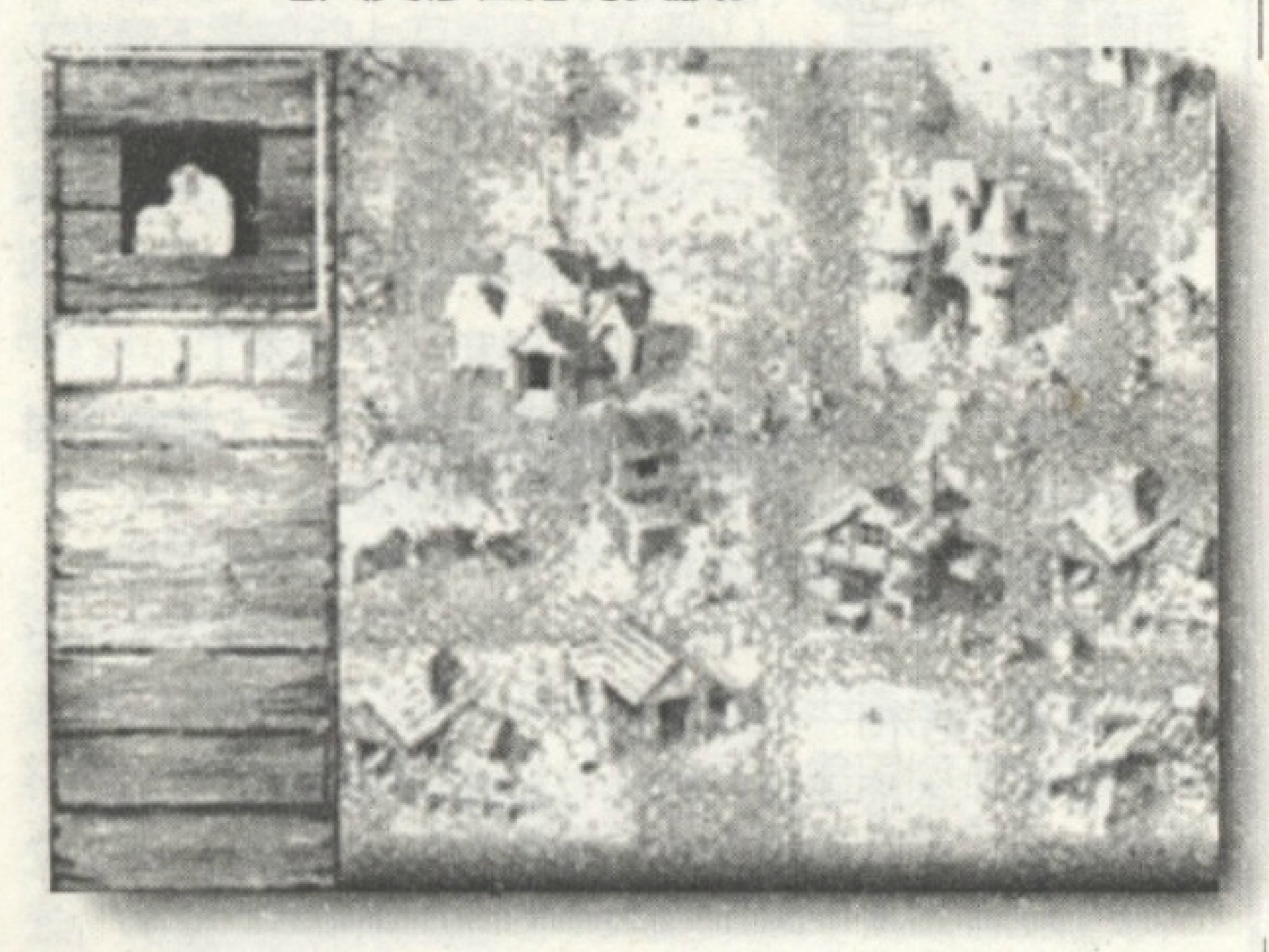
名称：畜牧场（swine farm）
消耗：木板4块，石头3块和一个饲养员。
用途：将饲料变成猪肉和皮革。

名称：屠场（butcher's）
消耗：木板4块，石头3块和一个屠夫。
用途：猪从这里走向社会。



名称：硝皮厂（tannery）
消耗：木板4块，石头3块和一个屠夫。
用途：给猪的皮肤提供呵护。

名称：皮衣店（armory workshop）
消耗：木板4块，石头3块和一个工匠。
用途：给人类移植猪的皮肤。



名称：葡萄园（vineyard）
消耗：木板4块，石头3块和一个农民。
用途：把腐烂的水果榨汁。
注意：需要在附近建造葡萄地。

名称：金矿（gold mine）
消耗：木板3块，石头2块和一个矿工。
用途：掘地三尺，只为黄金。
注意：要靠近山凹（必须是闪着金光的白色山脉）。

名称：冶金场（metallargist）
消耗：木板4块，石头3块和一个冶金家。
用途：炼沙成金。

名称：煤矿（coal mine）
消耗：木板3块，石头2块和一个矿工。
用途：搜集史前树木的遗骸。

名称：铁矿场（iron mine）
消耗：木板3块，石头2块和一个矿工。
用途：如其名。

名称：冶铁场（iron smithy）
消耗：木板4块，石头3块和一个冶金家。
用途：对石头和铁实行种族隔离。

名称：铁器店（werpon smithy）
消耗：木板4块，石头3块和一个铁匠。
用途：赋予铁以杀人的本领。

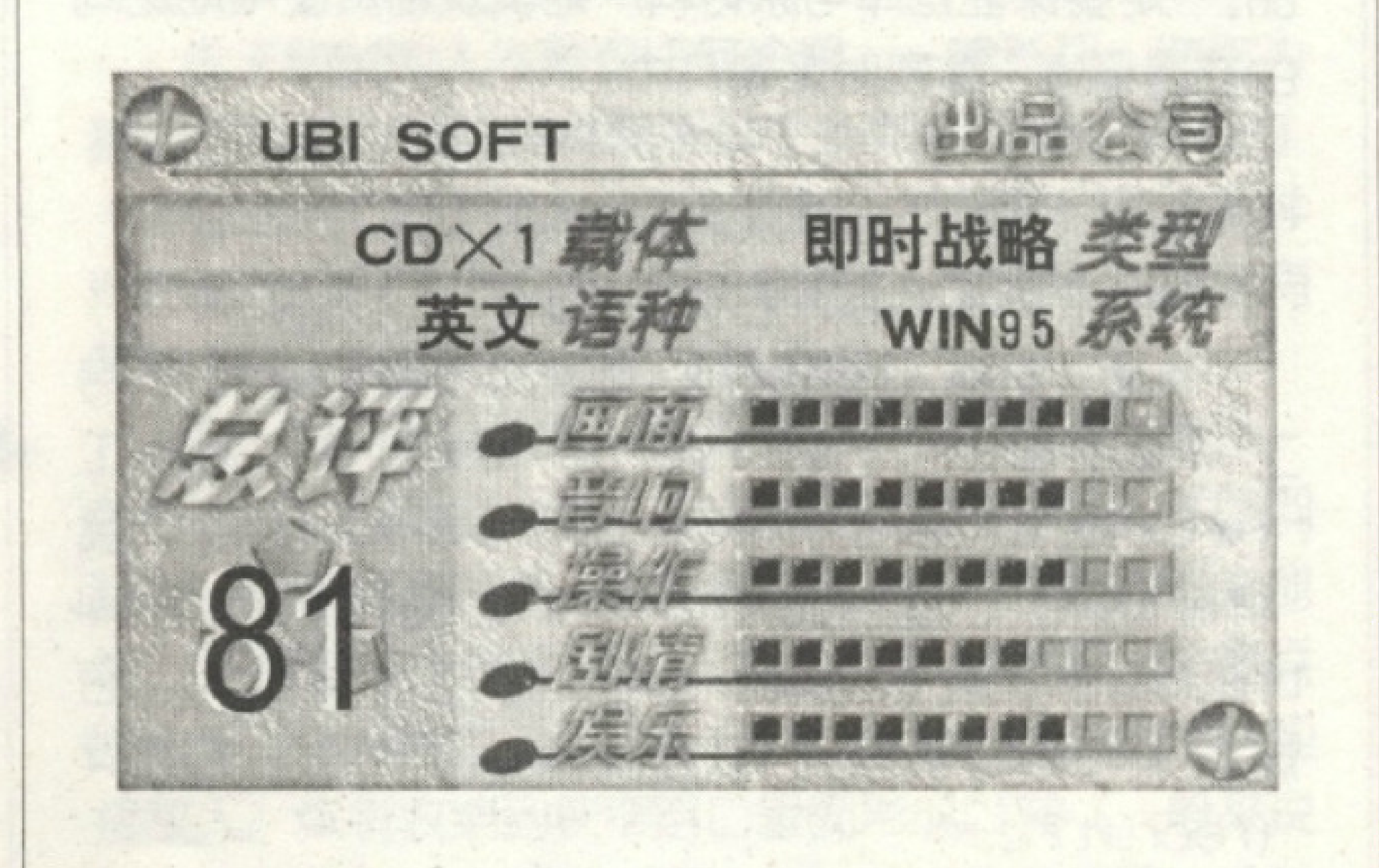
名称：盔甲店（armor smithy）
消耗：木板4块，石头3块和一个铁匠。
用途：制造钢铁盔甲以便和敌人的钢铁兵器兼容。

名称：马房（stables）
消耗：木板6块，石头5块和一个饲养员。
用途：和当年大圣在时一样。

名称：兵营（barracks）
消耗：木板6块，石头6块
用途：将无知的愚民变成杀人机器。

名称：岗楼（watchtower）
消耗：木板3块，石头2块和一个志愿者
用途：了望敌情，在敌人入侵时报警并用巨石攻击入侵者（威力惊人，常常是一击毙命），可惜射程不及弓箭手，需要和防守部队配合才能发挥出最大功效。每个岗楼最多可以储存五块用于攻击的石头，战斗中你必须保证及时供应投掷用的石头，否则岗楼只是个摆设而没有任何攻击力。

（注：关于本游戏在《大众软件CD》1999.4上另有补充介绍，包括更多的攻略技巧、作战策略、剧情及游戏系统介绍等。另外，上期预告的《骑士与商人设计文本》因杂志版面所限，其内容亦并入《大众软件CD》相关栏目中。）





赵灵儿想起今日大胆的言语，羞着脸低声说道："以前都没人逗我开心，你能留下来陪我，我很欢喜……。"

李逍遥来回踱着方步，愁急道："可是……我若不赶快把灵药带回去，婶婶就活不成了。况且……我还年轻，要我一辈子永远呆在这鬼地方，这一生不就玩完了？"

赵灵儿见他去意颇坚，凄然说道："明天……是师父的忌辰，一大早姥姥便会到师父坟前上香，趁那时候，一口气跑到海边，姥姥应该不会发现……。"

李逍遥喜道："真的！？太好了！谢谢……谢谢你！大恩大德，我李逍遥永世不忘，不忘……！？"

赵灵儿黯然低头吟唱着："既不回头，何必不忘;若是无缘，何须誓言;今日种种，似水无痕;明夕何夕，君已陌路……。"说着说着就哭了起来。

李逍遥不料两人短暂相识，她对己已然一往情深，心情激动地说道："如果你肯，我可以带你一起走。"赵灵儿闻言泣道："我不能离开这儿……。"不禁哭得更加伤心。

李逍遥搂着她的肩，舍不得地说道："灵儿你不要这样嘛，我……我已经与你拜堂，就一定说话算话！等我婶婶病好了，我请她老人家作主，正式上门来提亲！"

赵灵儿忍住泪水，抬头问道："可当真……？"李逍遥见她脸上垂着两串晶莹的泪珠，在摇曳的烛光照映下，更显楚楚可怜娇羞柔美，情不自禁，将她拥在怀里说道："句句出自肺腑……，相信我！"良辰春宵佳人在抱，两人血气方刚，度过温馨难忘的一夜……。

"天亮了……，我必须走了。"李逍遥握住赵灵儿的手，诚挚地说道："灵儿等我……，我一定会尽快回来接你！"赵灵儿眼眶含泪，苦笑道："逍遥哥哥……你保重……。快走吧！姥姥一会儿就回来了。"

小俩口离情依依忍痛挥别，李逍遥不舍地向灵儿道别，趁着清晨时分，离开水月宫，只盼婶婶服下仙药后，能立即痊愈，明日便可前来迎娶，越想越是高兴。

走回岛北岸，天已渐明，张四哥等了一夜，又冷又饿，甚为不耐："哇！你这一去就是一天一夜，我差点就以为你回不来了！"

李逍遥哈哈笑道："福人自有福星照，我这一趟有非凡奇遇呢！"张四哥疑道："哦！你真的见到仙女了吗？"

李逍遥上了船，神秘地说道："嘿嘿……可以说差不多啦！不过老妖婆也遇上了，她可凶得紧，我们快回去吧。"

张四哥见识过姥姥发火，哪敢再多做停留？快手快脚将船划回渔港，幸而今日浪已转小，回程颇为顺利，张四哥肚子饿得咕咕作响，少不了要埋怨李逍遥几句。

船刚靠岸，水生叔却连船带人都不见了，一问之下老渔夫董伯才说："你们刚走不久，就有一个苗人出了一大笔银子，要租下水生的船，水生一口就答应下来，这回不知又跑到哪喝花酒去了？"

张四哥悔恨说道："小李子！都是为了你，害我平白无故的，丢了赚钱的好机会。"李逍遥连说对不住，张四哥也无法，只有自怨自唉。

李逍遥回到客栈，却已换了秀兰在照料李大娘，李逍遥急将紫金丹给李大娘服下，灵药果然神效，才半会儿功夫，李大娘脸色已转红润，呼吸也不再急促。



众人知道李逍遥回来，都聚到客栈来了，几个交情好的，更带了些补品前来问候，见李大娘已无大碍，都感宽心。

过不多时，街坊便一一辞去，李逍遥送至门口，谢了几声，才回房照料李大娘，并请秀兰回家休息。

经过一番折腾，李逍遥也自累了，香兰送来的鲜鱼咸粥早已凉透，李逍遥将就吃了几口，在婶婶床边守了半个时辰，竟然打起盹来了。

也不知睡了多久，突觉恶心气闷、头疼欲裂，眼前一片模糊、脑筋混乱，片刻不支摔倒地上，晕了过去。

直到听见婶婶呼唤的声音，这才惊醒，李大娘问道："逍遥你不回房睡，躺在地上做什么？"

原来天已经黑了，李逍遥只记得自己与往日一样溜出去瞎混，也不知道何时回来的，摇头问道："咦？我怎

么在这里？"

李大娘摇头说："我哪里知道你为什么在这里？我原本只要眯一下，竟会睡到现在，想是被你传染了懒病。"

婶侄俩平日笑闹惯了，李逍遥见婶婶又在说笑，兴冲冲地道："对了！婶婶……我有很重要的事要跟您说！"

李大娘不耐烦地问道："你又在打啥鬼主意？！"李逍遥侧着脸想了半天，呐呐地说道："是……是……，咦？怎么突然想不起来了？我明明……明明……？"

李大娘骂道："我看你又是在做梦！！"无巧不成书，李大娘病了整晚不省人事;李逍遥忘忧蛊正好发作，两人竟然对昨日生病取药之事，全然毫无印象。

这一老一少呆立对看半晌，李大娘才言道;"你赶快替婶婶去招呼楼上的客倌，看看他们有何吩咐。"

李逍遥摇头晃脑，疑惑地走上楼去，到了苗人房间，李逍遥刚要请问有何需要，才发现里面只剩一人。那人见李逍遥来了，结结巴巴连指带比跟他说道："三个出去……，我……没有，太阳出来……他们回来……。"出门还要有人留守，更觉苗人带来的，不是金条便是宝物，李逍遥听他说话的样子十分滑稽，觉得好笑，向他表示了解之后，便去向李大娘述说此事，并在婶婶跟前学了一次。

李大娘连骂不正经，接着说道："天色已晚，你去把前后门窗关好，早早去睡吧！"李逍遥打了个哈欠，伸懒腰答道："好的，我这就去。"

李大娘说道："你可别再偷溜出去玩了！不管我门窗锁得多紧，你总有办法出去，你的房里定有古怪！"

李逍遥辩道："怎么会呢？"李大娘道："改天我叫林木匠把你门窗钉死，看你还能不能去鬼混！"

李逍遥唯唯诺诺的，不敢再惹婶婶生气，锁好门户，回到房间，更鼓已敲二更，头刚沾枕，便觉天旋地转，迷迷糊糊做起梦来。

第四章:酒中剑仙

李逍遥四肢乏力无法动弹，身形直挺挺向下直坠……。"李……逍……遥……！李……逍……遥……！"鬼婆的魔音响彻耳际，顷刻跌落地面痛彻心脾。

李逍遥忍住疼痛，破口大骂："作恶多端的罗煞鬼婆，既然落在你的手里，要杀要剐不用多说！"

罗煞鬼婆闻言怒骂道："可恶！"以独门怪兵器骷颅锤朝李逍遥脑门击落，李逍遥无力闪躲，天庭吃了一记，只觉头脑发胀眼冒金星。

罗煞鬼婆深深吸一口气，原本消瘦的身躯忽然渐渐变得圆滚肥胖，神情也变得十分凄厉，正要下毒手，忽听一爽朗的声音喝道："妖妇休得逞凶！"

跟着一柄飞剑，射穿鬼婆的心窝，鲜血溅得李逍遥满身都是，妖妇凄厉哀号，刹那化为血水，全身乌有。遍地血腥将李逍遥惊醒，心中不禁揣揣，彷佛仍能听到鬼婆的凄厉叫声。

回忆梦境，忽然想到日间的那个酒鬼（其实是昨日），看他行径疯疯癫癫的，说不定是深藏不露的能人异士，若果真如此，不去赴约，岂不让人含恨终身？

小时看到的仙人，也是在那山神庙遇见的，当下心中更加笃定。客栈门户已然紧闭，况且楼梯年久失修，走起来吱吱咯咯的，下楼去必会惊醒婶婶。

李逍遥依旧从衣柜里的暗道，溜了出去。果如李大娘所说，这房中藏有机关，这也是李逍遥肯花几个月时间，跟林木匠学手艺的原因。

他每晚都这样偷溜到外头，说要寻仙访道，但最远也只是在村郊左近乱晃，仙人自然半个没能找到。

往城郊十里坡的路，李逍遥是走熟了的，上坡直走出了一大片树林，就可以看到破山神庙，遥遥望去山神庙漆黑一片，没有丝毫光亮。

李逍遥正疑心乞丐并不在庙内，又寻思，来都已经来了，不妨去看看，若真没人，再走不迟。进到庙里，伸手不见五指，一阵冷风吹来，让李逍遥从背脊凉到脚底，心里泛起阵阵寒意。

正想打退堂鼓，忽听一宏亮的声音，在庙外笑道："哈哈哈！孺子可教也，小伙子你果然守信，老夫迟来一日，你居然仍在等待。"

李逍遥心想约定的不就是今晚吗？虽觉得奇怪，但仍奔出庙门，拱手接腔说道："晚辈自该恭候您老人家！要不是婶婶看得紧，我原本还想替前辈带几壶好酒来呢！"

那醉道士摆手说："呵呵！不必了，我喝遍天下名酒，要不是酒虫闹得凶，才不喝你那掺水酸酒。"

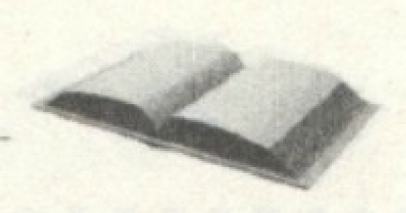
李逍遥吐舌道："让前辈见笑了，乡下地方小本经营，况且酒喝多了，对身体也是不太好的。"

醉道士斥道："小孩子懂什么？我酒喝得愈多，就愈生龙活虎，要是没有酒喝，反而醉得像只软脚蟹。"

李逍遥奉承道："前辈天赋异禀，自然与凡人不同。"醉道士道："少拍马屁了！我一生从不亏欠别人，现在就教你一套剑法，作为补偿，仔细看清楚了。"

醉道士潇洒拔剑，精神抖擞地说道："此套剑法变化繁妙，能学得多少，便全看你的悟性高低了！"言毕，一招一式讲解演练起来。

（待续）





一、《摩纳哥大奖赛模拟赛车II》1.05版补丁

Monaco Grand Prix Racing Simulation II

这是一款以世界职业大奖赛为背景而开发设计的赛车游戏，它模拟了目前世界上速度最快、技术要求最高的职业赛车！在这个游戏中，玩家可以在17条获得职业赛车联合会授权的赛道上体验专业赛车带来的电掣风驰的感受。

这里我要带给大家的是其1.05版的升级补丁，并相应提供了支持DIRECT3D和3DFX的两种版本。这个补丁修正了原游戏的硬件兼容性的问题，例如，增强了对VOODOO BANSHEE和VOODOO RUSH两种显示卡的支持；还为多人游戏提供了更完善的支持。

安装使用：在MG2目录内有两个自解压文件：105V.EXE和105D.EXE，分别对应3DFX和D3D两种版本。你只须按照提示直接运行即可。

二、《神话II：灵魂真宰》1.2版补丁

Myth II

《神话II：灵魂真宰》是一部由BUNGIE小组开发的令人惊嗟的即时战略游戏。更加容易理解和控制的操作界面，实现了完全的鼠标操作和动态摄影追视。游戏本身角色的动作更加丰富和细致，再也没有《神话：堕落之神》中分明的棱角轮廓，其中加入了更多微小的细节处理，组合起令人印象深刻的游戏世界。

说了这么多，主角也该登场了，它就是《神话II：灵魂真宰》1.2版补丁，据说它修正了游戏的大部分BUG，比如说，改善了对一些3D显示卡的支持；“TAB”键将被限定于完成一项功能……

安装使用：这是一个自解压文件，所以你只须执行目录M2中的MYTH.EXE文件即可，该程序将会自动寻找你所安装的游戏目录。

三、《血祭II》多人游戏补丁

Blood II

当你面对QUAKE中丑陋无比的怪物时，是否会由衷地产生一种厌恶感以致想让它立即消失呢？但如果你面前是一个活生生的人呢？《血祭II》与以往的最大区别在于对手的不同，不再是怪物，而是人！不管他是否是敌人，是否向你开枪。受伤了不再需要药包，死者的心脏就是最好的补品！

这里要说明的是，这个补丁是专门修正《血祭II》多人游戏模式的。你只须运行目录BL2内的文件SETUP.EXE按照提示输入游戏安装路径即可。怎么样？还满意吗？

四、《极品飞车III》赛车及赛道管理器

Need For Speed III

《极品飞车》系列被认为是最优秀的赛车游戏，其中最重要的原因就是它采用的赛车都是我们梦寐以求的真实的超级跑车，而且EA在英特网上不断推出更多更新的赛车，还有更难更刁钻的赛道以供玩家们下载，不断充实这款游戏。与此同时，也给我们带来了一些小小的不便，那就是面对如此繁多的赛车及赛道，任何人都难免会有眼花缭乱、无所适从的时候，不用怕，我们这里有一神兵利器——极品飞车III赛车及赛道管理器，它专门解决这一难题。

安装使用：你只要将目录NFS拷到你的硬盘上，然后直接运行NFS3M.EXE文件即可，类似于资源管理器的界面将会给您最直接的帮助。

五、《足球99》球队及球员超级修改器

Fifa99

《足球98》唯一让我们感到不满的或许就是电脑的AI设计了，一个高水平的玩家只要掌握了电脑的缺陷之后，会发现电脑是如此不堪一击。而EA Sports对于《足球99》的主要改进之处也就是在这里。面对AI水平如此高的电脑，也许你会感到力不从心，不要担心，当你学会使用我们带给你的足球99球队及球员超级修改器后，你会感到原来我也可以这样的！

安装使用：对于修改器的使用将会非常简单，你只须将整个目录ME拷到你的硬盘里，然后运行其中的ME.EXE文件即可。当然，前提是你的硬盘里要有足球99这个游戏。还等什么？



恐龙猎人II：邪恶之种

Turok II：Seeds of Evil

在游戏中输入以下字符串可以获得相应密技功能:

TROMPEM：大头大脚模式

BIGBADNOODLE：大头模式

HELLOSTICKY：棍子模式

LILLIPUTIAN：迷你模式

PICASSO：笔墨模式

HENRYSBILERP：高兰模式

YOQUIEROJUAN：Juans式欺骗

MRNOPRULEZ：什么也不做

LEGOMANIAC：Zach的攻击

INEEDAUPS：眩晕模式

OBLIVIONISOUTTHERE：大骗子

JANESSPECIALWORLD：简式欺骗

巴尔度之门

Baldur's Gate

使用任意文本编辑器打开游戏目录中的BALDUR.INI文件，在文件的GAME OPTIONS中加上参数Cheats=1，保存文件，然后运行游戏。

进入游戏后，同时按下"CTRL+TAB"键打开密技输入控制台，输入密技后按回车密技生效。（再次同时按下CTRL+TAB键关闭控制台）。在控制台中输入以下字符串以获得相应密技功能:

TheGreatGonzo()：召唤十个小鸡杀手来保护你。

Cheats: FirstAid()：得到5个健康药剂（healing potion）、5个解毒药剂（neutralize poison potion）、1个排除石化状态卷轴（stone to flesh scroll）。

Cheats: Midas()：得到500金子

Cheats: CowKill()：如果你离一头母牛近的话就能创造出一个母牛攻击的符咒。

Cheats: DrizztAttacks()：创造一个敌对的Drizzt。

Cheats: DrizztDefends()：创造一个友好的Drizzt。

Cheats: CriticalItems()：扩展游戏中所有关键的物品。

Cheats: Hans()：将你的角色移动到一个临近自由的地带。

Cheats: ExploreArea()：完全探索整个区域。

车王争霸V

Test Drive V

进入选项菜单后输入以下字符串以获得相应密技功能

cup of choice：得到所有的杯赛赛车。

that takes me back：打开向后模式。

i have the key：可以选择所有赛车和赛道。

以下这些密技字符串在游戏的记录画面输入，注意你的输入速度必须够快，另外别忘了输入后按下回车:

knacked：反转赛道。

whoooosh：在赛车时按喇叭（除非你的赛车速度处于最高和次档，否则不要使用这条密技）。

mjcim.rc：小赛车。

sausage：奖励赛车。

记得在输入密技后为游戏存档，否则每次进入游戏你都要再输入一次密技。

银河飞将V：预言

Wing Commander V：Prophecy

在座舱画面按住SHIFT键同时输入以下密码:

goodtarget：有较好的瞄准模式

moretunes：选择 CD 音轨

dynomite：启动作弊模式:

按CTRL键+C=碰撞但不损坏

按CTRL键+I=无敌

按CTRL键+K=自爆

按CTRL键+F12键=敌舰的防护罩消失，再按一次摧毁目标。

在模拟器任务(simulator mission)输入alswantsmoreships 然後按 Z 键便可在模拟任务中驾驶敌人的船舰。

模拟城市3000
Sim City3000

在游戏进行中，同时按住“CTRL+ALT+SHIFT+C”四个键，左上角便会出现一个窗口,再输入以下字符串以得到相应密技功能：

i am weak：建筑所有的东西免费。

pay tribute to your king：获得游戏中奖励的建筑

power to the masses：拥有所有的电力系统

water in the desert：拥有所有的水利系统

Salt off：将水源变为净水

pay tribute to your king：得到所有的奖励

I love red tape：所有的法令得以实施

let's make a deal：与临近城市交易

Terrain one up：地表升高一层

Terrain one down：地表降低一层

Terrain ten up：地表升高十层，地形改为高地。

Terrain ten down：地表降低十层，地形改为洼地。

叮当大富翁

选择步数：

在游戏时键入GO2DOCTOR2，键入后可以听到一声“叮当”。然后只要在掷骰时按键盘上方的数字键1-0，便可以决定前进的步数了。在到达分路时，可以按方向键控制前进的方向。

在游戏时键入GO2MOREMONEY，加一千个豆沙包。

在启动游戏时键入GO2DINGDONG，将启动游戏时的“多啦A梦”音效变成“叮当大富翁”。

黄耳叮当使用方法：

使用叮当完成游戏并得到S级（A级之上）后，从开始新游戏时便可以选择到黄叮当。

自制路障：

首先在自己的前方使用“缩形隧道”后，再使用“分身药水”或“一分为二刀”。由于有跟身的影响而不能进入隧道，你便可以反方向前进。

守护者之剑

开启Debug Mode便可实现以下功能：

开启方法：在游戏中按 Shift+Insert

取消方法：在游戏中按 Shift+Delete

无限增钱法：

按下键盘右边的数字键“7”，按一下会加十元。一直按住“7”键持续几秒可加几百元。

无限升级法：

按一下方向键上，切记只能按一下，否则会出错。画面会表示主角等级提升了，接着不断按下鼠标左键，直到提示信息消失为止，如果要再升级，重复上述动作即可。

无限补血法：

按一下方向键右键即可。战斗中也可使用此功能。

瞬间转移：

按下键盘右边的数字键“1”然后屏幕左上方会出现一些字，记下最大的那一个数字，这是你目前的舞台编号。接着按下键盘的M键，会出现一个窗口，要你输入舞台编号，输入一组以前记下的舞台编号，按下确定，此时你便被传送到该舞台编号所代表的地图中。再次按下键盘右边的数字键“1”，可消去屏幕左上方的字。

显示敌人的战斗资料：

按下键盘右边的数字键“2”，再按一下就会关闭此功能。

不遇敌人法：

按下键盘右边的数字键“8”，再次按下就会关闭此功能。

强制战斗胜利：

在战斗中按下键盘左边的数字键“6”即可。

抓图：

按F7键，会存为游戏目录里的screen.pcx文件。

快速执行游戏：

按F1键，会变成快动作执行，若按F2键，则模拟按下鼠标左键。同时按下F1、F2键会变成快速执行游戏。

晶合聊天室

北京 一个电脑游戏爱好者：我接触过不少游戏，尤其喜欢策略类太空游戏，算得上是个《银河霸主》和《和平帝权》的忠实玩家。但我也非常关心国产游戏的发展，前不久上市的《生死之间II》让我看到了国产游戏近几年来取得了不小的进步。然而仍存在一些问题，我认为最大的问题就是创意不足，一个明显的例子就是一窝蜂地去做即时战略。记得制作《文明帝国》的游戏大师席德·梅尔曾指出：即时战略只是一种游戏的手段，随便套用别人的形式是很做作的做法，极不自然。所以席德·梅尔理智地选择了美国内战时的盖茨堡战役，而不是整个“二战”，来制作第一个根据真实历史改编的即时战略游戏。对我来说，《银河霸主》和《和平帝权》虽然都是策略类太空游戏中的成功之作，但都存在大多数游戏的通病——太过暴力了。我很怀疑在这两个游戏里所设定的那个“弱肉强食”的太空世界将来是否会真的存在，地球人的一些“劣根性”在未来的太空拓张时代里还会有恣意妄为的机会么？我总觉得人类的那么一点可怜的暴力倾向对于穹宇星空来说实在是微不足道的。那么宇宙智慧生命之路会不会有更和平、更理智的方式呢？

上面这些问题如果能用游戏方式表现出来，我想对于中国游戏制作业是有益的，因为中国文化传统的精华便在于一个“和”字。我同意一兵先生在《大众软件》1998年增刊中所提到的一个观点，即“游戏已成为生活的一部分，影响着人们思考的方式，游戏应促进人们思考水平的提高，而不是相反！”为此我建议，应该制作一款真正意义上的有“中国精神”的太空策略游戏，以探索、移民、开发、建设星际文明社会为主要内容，各个不同的宇宙种族和平地生活在一个家庭中，共同迎接一个“宇宙文明”时代的到来是游戏的最终结局。当然，游戏在画面、音效等技术素质上还应保持一流的水准。我相信，这样一种不同以往的太空策略类游戏新作，定能为中国游戏业开启新的、更有前途的发展之门。

黑龙江 赵俞平：本人对1998全年游戏龙虎榜做了一个统计，结果是：在前30名的游戏中，国产占32.6%，进口占67.4%；各类游戏所占比例为：即时战略27.5%，角色扮演25.3%，策略13.0%，体育9.4%，动作8.0%，冒险6.5%，经营5.2%，益智5.1%。以上简单明了的数据告诉我们：1.国产游戏不如进口游戏；2.国产游戏应在即时战略和角色扮演类上作文章。

湖南 李强：我很伤心！因为自打买了电脑并开始玩游戏以来，整整三个月我几乎未在任何刊物的游戏榜中见过我所喜欢的3D冒险类游戏上过前十名，全都是那些即时战略唱主角，我真的不明白人们为什么总喜欢这类游戏。虽然我是搞电脑美术的，或许我对游戏的画面有过高的要求，但我以为游戏都是面向大众的，大家的欣赏口味本不应有太大的分歧，但就是不见有更多的人去玩《古墓》系列，还有《神秘岛》、《银翼杀手》等内涵丰富的游戏，包括我的同学们，一个个都沉浸在造兵、造武器当中，只喜欢战争？不会吧。甚至还有人喜欢象《死亡之屋》这类制作低劣、剧情简单、画面粗糙、血腥暴力的弱智游戏，我真的很迷惑，人们怎么了？

江苏 肖培宁：每年的这个时候都应该是游戏高产的季节，但目前国内游戏市场上除了少数大作外，显得冷冷清清，因此我首选的游戏都是1997-1998年度的作品。《最终幻想VII》作为史上最成功的RPG，登陆PC以后尽管褒贬不一，但我认为：就其画面的精美程度、动人的音乐效果、丰富的游戏性，尤其是庞大而不散乱的剧情设计，相信到目前为止仍是第一流的。我特别要说的是：《最终幻想VII》作为一款最优秀的RPG，其剧情设计的高水平起到了至关重要的作用，而这也正是国内游戏业最大的不足之处。另外由于我个人的偏爱，对三维动作冒险游戏情有独钟，因此象《黑暗地球》、《古墓丽影III》这样的游戏我是一定要投上一票的。

浙江 邱鸣：本人是个“仙剑”迷，曾爆机三四次（某兄语：才三四次还敢自称“仙迷？”）。虽是迷，但我并不盲目崇“仙”拜“仙”，不像那些迷兄迷妹，每次投票都得写上个“仙”的大名，我认为其实这是一种迷信，是一种落后，是……（聊天室内众仙迷怒目而视）。至于在TOPTEN上，我认为“仙”早该让位，都在榜上呆那么久了，每次都是一副老面孔多没意思。再说了，现在高品质的好游戏不是挺多嘛，应该多给它们一些上榜机会，毕竟我们的TOPTEN应该反映的是流行时尚，而不是怀旧经典。所以我建议还不如再开个经典游戏榜，形式可以同首选游戏榜一样，这样那些整天怀旧的“仙”迷们就没话说了，那么聊天室内自开张以来就诞生的“仙”派与反“仙”派的唇舌大战也自然会成为历史，聊天室里可以腾出更多的空间使话题更加丰富多彩——如果真能那样的话，那、那、那我可真是英明神武，空前绝后的救世……（不好！有烂柿子数只向我飞来，我跑！）

晶合实验室

榜主随笔

大家好，我是Walker。什么，你问我为什么叫Walker？很简单，Walker就是什么事都不用做，整天到处闲逛的人嘛。不过请注意，是W a l k e r 不是Worker，千万别叫我Worker，我最讨厌干活了。

你问我在编辑部最怕什么？当然是最怕“老编”啦。《编辑部守则》之第一条就是：打枪地不要，悄悄地进村，千万不要进入老编的视线，否则…否则你会很惨啦。但是魔高一尺，道高一丈，“老编”之所以成为“老编”，自然有其过人之处，（悄悄地）据说他是特种部队出身，去过某某前线，身上还有伤疤若干呢，不过那伤疤到底是枪弹所为还是烂西红柿、臭鸡蛋等留下的痕迹，“老编”不说，我等自然不得而知了。这不，这天我施出奇门遁甲之术正逛得兴高采烈，自以为得计之时，不想还是被“老编”迎头撞上。

“Walker，你没什么事吧？”（“老编”倒是很和蔼，不过你可千万别信）

“没事，没事。”（我心中暗骂这新买的迷彩服怎么就不管用，回头一定找那奸商算账）

“那咱们杂志的热门软件排行榜下期就由你负责了好吧？”

“好——吧。”（中国可以说不，我却不能。My God，我完了）

榜主，这词听起来很威风吗？可每天早晨一上班“哗啦”的一声我就被蜂拥而至的选票淹没了。我不干了，我跑，我左蹬右踹浮出“海面”看到的却是“老编”笑眯眯的脸。“我…只是放松放松”，挤出一脸媚笑的我只好重又钻进选票堆，在黑暗的角落里独自哭泣。对了，我是榜主，招呼手下来干活呀。“衙皂们！”，怎么没人搭茬？我左顾右盼原来四周空无一人，那万恶的“老编”竟然就在上期还把TOP10扩充为TOP20，呜呜……

难道我英明神勇、威名赫赫的Walker就要就此沉沦吗？幸亏有广大玩家的支持与鼓励，让我从黑暗走向新生，“群众的力量是无穷的”。（Walker，那句话好像是“榜样的力量是无穷的”）管不了那么多了，大家请看：本期榜主Walker大人及热门软件排行榜闪亮登场！（哗……掌声一片）

从这期排行榜开始，软件排行将完全由读者投票选出，也就是说将成为我们自己的排行榜。因此本期排行榜变化很大，一些大家喜爱的国产软件跃然上榜。一向崇洋媚外的“老编”可能有些不高兴，不管他，我正义的Walker怎能容堂堂中华榜上尽是些老外耀武扬威。

读者的选票鲜明地反映出中国特色。本期榜上有关内码转换的软件就占了4款，为总数的1/5，而几乎所有此类软件在选票中均有所提及。这其中南极星以77票荣登排行榜第7名，而国产的东方快车仅差一票屈居其后。看来在全球一体化的今天人们的沟通与交流越来越重要，而全球使用人口最多的语言——汉语在IT界和国际互联网上却无一席之地，而同是使用汉语的地区却又搞出多种内码，人为制造障碍，想来真是令人汗颜。不过这倒是给国内的软件厂商指出了一条光明大道，俗话说“群众的需求就是商家的饭碗”（这是谁的话？），而这又是国外软件厂商的薄弱环节，况且目前的此类软件还远远不能说尽善尽美，因此留给后来者的空间还是很大的，正所谓“广阔天地大有作为”。愿国内的软件厂商能站稳脚跟，奋勇努力。

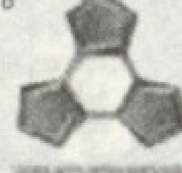
WinZip和WinAmp看来是玩家的至爱，本期它们哥儿俩分别以277和192的高票分据排行榜的第一、二位，把随后的软件远远抛开。特别是WinZip，竟然出现在75%的选票上，真是让Walker我怀疑有什么贿选现象发生（玩笑）。不过身为榜主，我真是担心游戏排行榜的情况在软件排行榜重演，如果WinZip和WinAmp也象那个什么“仙xxxx”的游戏一样雷打不动的话，排行榜岂非失去了意义？因此希望大家投票的选择范围能再大一些,把更多的优秀软件推荐出来。

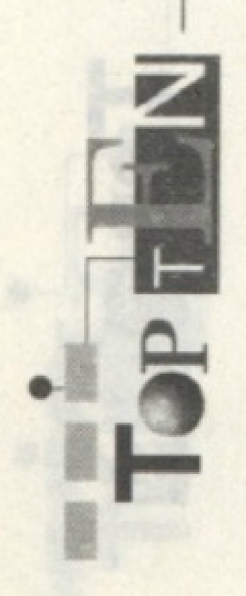
杀毒软件仅有KV300上榜大大出乎我的意料之外，看来尽管尚存不足、竞争激烈，KV系列在人们心目中的地位到目前为止还是十分稳固的。这与江民公司在服务和宣传方面所下的功夫是分不开的。而榜上微软公司的产品占有4席之多，不禁让人想到微软唯一的对手只有美国司法部，似乎微软涉足之处便是其它公司的死地，不知微软的反托拉斯案会有什么样的结果。

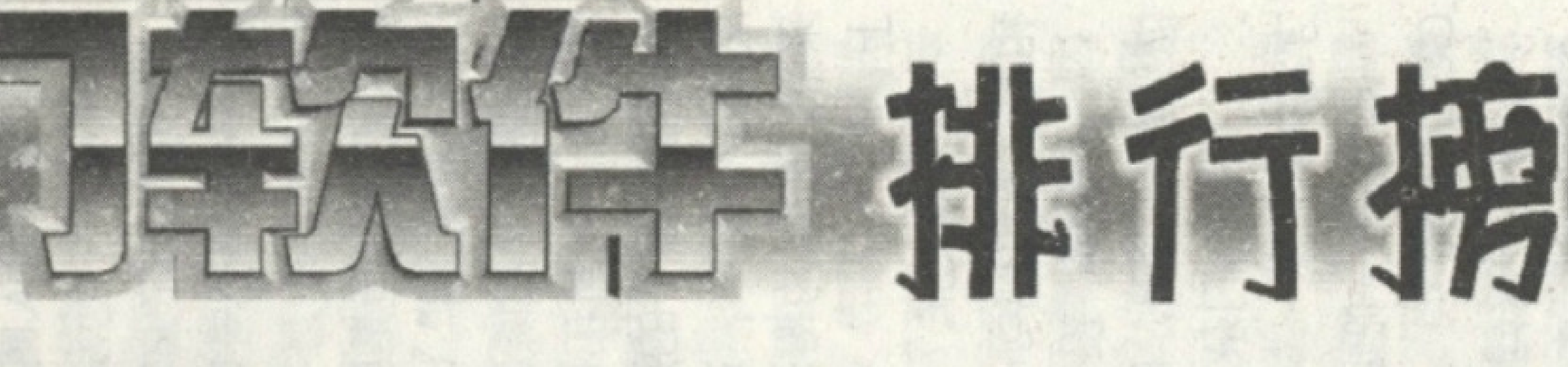
从选票看似乎有些朋友没看到投票须知，这里再重复一遍：本榜不接受对Win95/98/NT操作系统的的投票，请大家留意。其实99.99%的玩家都在使用Windows系列，投它们的票也实在没有意思。

好了，本次榜评就写到这里吧，榜是大家的，榜评也应该大家来写，希望下期能看到大家的意见。Walker大人我也累了，不聊了，我逍遥去了。

晶合实验室　Walker







热门软件排行榜



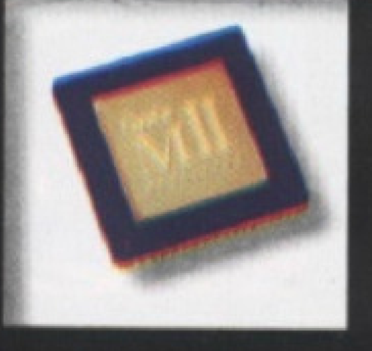


本期选票在插十二页

欢迎大家投票

名称	版本号	评价	名次	制作公司	发行方式	适用平台	类型	票数	名次升降
WinZip	V7.0	★★★★★	1	Nico Mak Computing Inc.	Share	Win95/98/NT	压缩	277	○
WinAmp	V2.091	★★★★★	2	Nullsoft Inc.	Share	Win95/98/NT	音乐	192	↑
Internet Explorer	V4.01SP1	★★★★★	3	Microsoft	Free	Win95/98	网络	97	↑
ACDSee32	V2.4	★★★★★	4	ACD Systems Ltd.	Share	Win95/98/NT	图形	87	↓
ICQ	V99a Alpha 2.03	★★★★★	5	Mirabilis	Share	Win95/98/NT	网络	74	↓
超级解霸	V5.5	★★★★	6	北京豪杰公司	商业	Win95/98/NT	多媒体	72	首次上榜
Njstar Communicator	V2.0	★★★★★	6	NJSTAR Software	Share	Win95/NT4.0	内码	72	↑
东方快车	2000	★★★★	8	北京实达铭泰公司	商业	Win95/98/NT	翻译	71	首次上榜
KV300	Y	★★★★	9	北京江民公司	商业	DOS/Win95/98	杀毒	60	首次上榜
金山词霸	3	★★★★	10	金山公司	商业	Win95/98/NT	翻译	43	首次上榜
Photoshop	V5.01	★★★★★	11	Adobe Systems incorporated	商业	Win95/98/NT	图形	31	首次上榜
FPE	5	★★★★★	12	精讯资讯	商业	DOS/Win95/98	修改	27	首次上榜
Netscape Communicator	V4.5	★★★★★	12	Netscape	Free	Win95/98/NT	网络	27	↓
GoIZilla	V3.3	★★★★★	14	GizmoNet	Free	Win95/98/NT	网络	25	↓
Microsoft Regclean	V4.1a	★★★★	15	Microsoft	Free	Win95	系统	22	↓
Office	97	★★★★★	15	Microsoft	商业	Win95/98/NT	办公	22	首次上榜
Microsoft PowerToys for Win95		★★★★★	17	Microsoft	Free	Win95	系统	21	↓
Magicwin98	V1.2	★★★★	18	ITWIN TECHNOLOGY SDN BHD	Share	Win95/98	内码	20	首次上榜
WPS97		★★★★	19	金山公司	商业	Win95/98/NT	办公	18	首次上榜
WebFerret	V2.7001	★★★★★	20	FerretSoft LLC	Free	Win95/98/NT	网络	16	↓

电脑的性能取决于您怎样聪明地选择，而不在于您花了多少钱！



CYRIX 中国总代理

AVT 电脑有限公司

北京办事处:
Tel:(010)62638368-71
Fax:(010)62638372

深圳办事处:
Tel:(0755)3260963/3262765
Fax:(0755)3260949

中天科技有限公司

北京办事处:
Tel:(010)68486895-9
Fax:(010)68486771

上海办事处:
Tel:(021)62594939 /62598057
Fax:(021)62595125

深圳办事处:
Tel:(0755)3325656
Fax:(021)3325655

冠玮电子集团

北京办事处:
Tel:(010)68748377
Fax:(010)68748377

上海办事处:
Tel:(021)62739644/62739417
Fax:(021)62330126

大船集团

公司市场部:
Tel:(010)62634746
Fax:(010)62634751

北京大船:
Tel:(010)62541182
Fax:(010)62546588

上海大船:
Tel:(021)54900436
Fax:(021)54900460

武汉大船:
Tel:(027)87652841
Fax:(027)87652841

成都大船:
Tel:(028)5538983
Fax:(028)5592503

沈阳大船:
Tel:(024)23883352
Fax:(024)23915582

广州茂达:
Tel:(020)87548218
Fax:(020)87577275

南京大船:
Tel:(025)3360177
Fax:(025)3379266

深圳云朗:
Tel:(0755)3350640-3701
Fax:(0755)3342395

济南大船:
Tel:(0531)6984024
Fax:(0531)6992904

大连大船:
Tel(0411)4670509
Fax:(0411)4660277

长沙大船:
Tel:(0731)4160886
Fax(0731)4160886

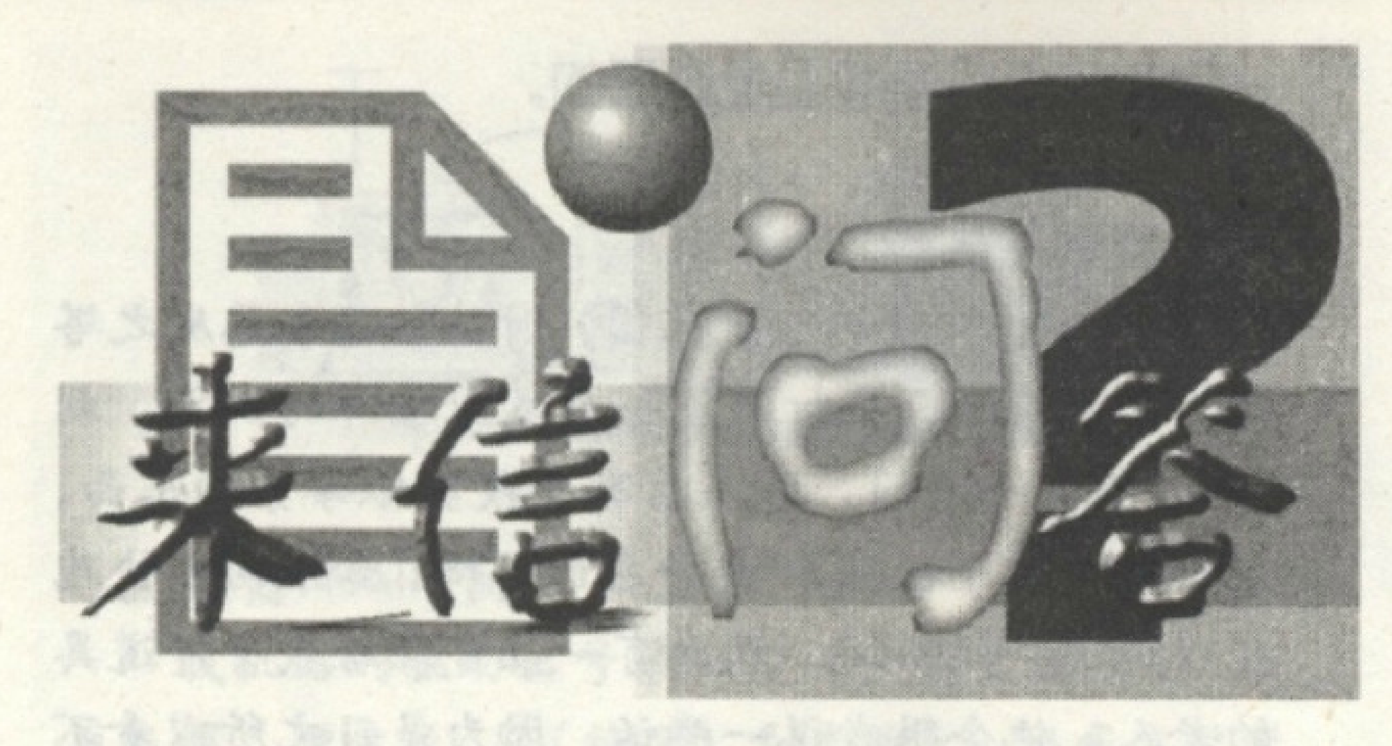
西安大船:
Tel:(029)5516497
Fax:(029)5514998

Cyrix 的网址为：www.cyrix.com

我们已经向世界上提供了10000000颗芯片,从而掀起了全球高效低价电脑市场的销售狂潮，但这还不是终点，我们的使命就是创造一个让普通百姓能够拥有计算机的社会，其中全新的消费观念贯穿始终。

百闻不如一见，何不亲身体验一下性能卓越、功能齐全的芯片！除非你愿意多花钱，否则绝对没有理由拒绝！





湖北　李春林：听说贵刊要出《心跳回忆背景设定》光盘，真是兴奋不已，但等了将近一个月却不见踪影，也有些心急。

湖南　胡慧鹏：现在已买到第4期的《大众软件》了，可从第一期就开始征订《心跳回忆》，一直就是不出来，害得我直想玩盗版的。又一想，我买了正版，只是还没来，何必又花钱买盗版呢，每当我看到盗版想买时，只好用这句话来安慰自己。

答：各位好像对《心跳回忆》简体中文版推迟上市一事相当不满意，这是我们的责任。不过确实是华义发行的繁体版有很严重的BUG（小毛病很多，最严重的是告白后无法看到结尾画面，也就无法得到回忆相薄，白玩了）。要先修正BUG再做简体版，所以上市拖延了（最初没有计算除BUG的时间）。现在市面上的盗版有日文和繁体中文两种，繁体中文版就是有BUG的那种。由于《心跳回忆》不用安装，所以无法通过PATCH修正，华义方面于2月14日左右推出了修正版（是新的光盘，完全更换有BUG的版本）。估计您看到本期时，《心跳回忆》简体中文版已经在热卖之中了，你买到了吗？玩了吗？有什么感受快来信告诉我呀！

北京　王哲：现在各期配套光盘还有哪几期？近期语文考试有道题，问的是什么具体问题忘了，大概意思就是在速度上主频不是决定因素，内存才是，真的是这样吗？另一名同学为了这个和我"贫"了半天，也没得出结果，这个意思是不是286+128M（就当它能放在一块儿使）比P II 450+16M速度快？望指点迷津。

答：我们发行的配套光盘现在仅存1998年的第2月号、第4月号和1999年的第1、2、3月号光盘，而且数量也很少了，欲购从速啦。语文考试中的文章居然都在讨论这样的问题了，看来计算机知识的普及还是蛮快的吗！影响计算机运行速度的因素的确很多，但要说"决定因素"，我个人认为还是非"主频"莫属。

江苏　姜慧：我请父亲帮我买台586，父亲一直没有答应，直到今天又给了我一个解释，说什么他同事也买了一台586并安装了很时尚的WIN98，可那人却相当后悔，因为他碰到了一个什么"2000年问题"，什么方法可以解决这个"2000年问题"呢？顺便也可以说服我父亲。

答：所谓"2000年问题"通俗的讲就是说，以前计算机是以两位数字来记忆年份的，这样到了2000年时，计算机将无法区分这个"00年"究竟是"1900年"还是"2000年"，也有个别的计算机将在2000年到来时跳到一些特别的年份，以致造成一系列问题。"2000年问题"可以说是全球的重大技术课题，我是没有什么好办法的。不过"2000年问题"对于个人电脑来说影响是微乎其微的，而且1995年以后出产的电脑，在BIOS中都是以四位数字来记忆年份了，而且Windows 95/98都针对"2000年问题"进行了特别的处理，所以你现在买电脑是不存在什么"2000年问题"的。另外，现在再买586有点过时了吧。（个人意见，仅供参考）

一个普通读者　傅德山：第一次订阅《大众软件》杂志，收到第一期，居然发现书页颠三倒四，不知贵部是否委托了一个极不负责任的印刷单位来承印《大众软件》呢？本着对《大众软件》杂志关心的态度，特向贵部提个醒，不要让这么好的一本杂志却因为印刷质量问题让读者大失所望。

答：多谢您的关心。保障良好的印刷质量是我们一直所关注的问题，应该说本刊的印刷质量还是不错的，但您第一次收到的杂志就居然有如此严重的问题，我们向您表示深深的歉意。凡发现本刊有印刷质量问题的话，请您查看目录页右下方，寄往所印的地址调换。



本刊近日接连得到有关一稿多投的密报，经查1999年1月上所刊载的《IE4.0告密实录》一作者战国（其人为江苏昆山夏昆阳），1999年2月上所刊载的《如何辨别Intel CPU真伪》一作者河北吴会松曾分别发表在《新浪潮》和《电脑商情报》，现事实清楚，证据确凿，依照惯例，将其二人封杀，三年之内不再使用其稿。常言道：要想人不知，除非己莫为。既种业因，必得业果。当初，两位一稿多投之时即已注定会遭今日处罚，望其他尚执迷不悟之人，好自为之：苦海无边，回头是岸。

第四届大众软件奖系列活动二

"丽台杯《大众软件》封面设计大赛" 结果公布

数月时间匆匆而过，众所期待的丽台杯《大众软件》封面设计大赛在今天终于揭晓，我相信这是我们和广大的读者都十分渴望了解的日子。

这次大赛的评选工作是在春节后进行的，说句心里话我们在评选的过程中深深感到选择是多么的残酷，几乎每一件作品在我们眼中都是优秀而且灼热的，但名额毕竟有限，所以我们只好在两难中作出抉择。此次大赛在短短的两个月中我们共收到作品200余幅，作品风格各异，让几位美编也大开了眼界。参赛作品来自全国各地，看到那么多的稿件汇集案头，我们所看到的是一份热忱，是一份对我们杂志热切的支持，在此我们对所有读者表示衷心的感谢，谢谢！

这次大赛的作品仍可分为平面和3D两大类，平面作品占了大半，3D作品也为数不少，参赛人员有学生、工人、老师、也有专业的美术人员和设计师等等，作品本身都很精美，专业人士的作品和非专业人士的作品制作水准都很不俗，总体差距竟然不是很大，这是我们始料未及的，另外有些专业人士的参赛作品绝对可以与国外名篇相媲美，令小编们叹为观止（由此可见国内的电脑设计水平发展之快）。此次大赛的参赛作品本身大多主题鲜明，作品都力求结构完美，构图合理，在色彩及创意上也是力图表现主题，突出个性化的设计，强调另类的视觉感观，给了我们美编很多新的启示，在今后的封面设计过程中也开辟了很多新鲜视野，读者是我们的良师益友，对此我们更加深信不疑……

这次比赛终于圆满结束了，结果即将公布，看着眼前的一幅幅作品有些感慨，也有些留恋，我们为那些获奖的作品高兴，也为那些未能获奖的作品表示遗憾……最后再次感谢广大读者对我们这次活动的支持，我们也将在你们的勉励下，在1999年把《大众软件》办得更好。

真心祝我们12位幸运的朋友——祝你们和丽台一起跨向那辉煌的2000！

下面公布第四届大众软件奖系列活动之"丽台杯《大众软件》封面设计大赛"各奖项获奖者名单（排名顺序不分先后）：

一等奖得主：李靖宇

奖品为WinFast S320 最新TNT 3D显卡一块、WinView601(TV+FM)视频捕捉卡一块、WinFast 8000BX主板一块、Winsurf 56K极速调制解调器一台；

二等奖得主：杨凡　周兵

奖品为WinFast S3500ZX Riva128ZX芯片3D显卡一块、WinFast 8000BX主板一块；

三等奖得主：陈晓峰　李博　杨鸣奇

奖品为WinFast S3500ZX Riva128ZX芯片3D显卡一块；

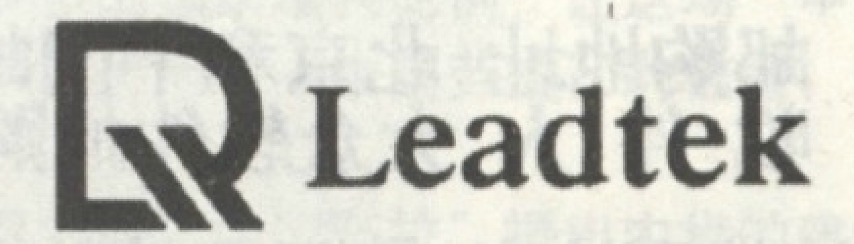
优秀奖得主：张建淳　余岗　欧阳乔榆　张瑶　赵德宽　杜雷

奖品为WinFast S700(DVD)多功能3D显卡一块；

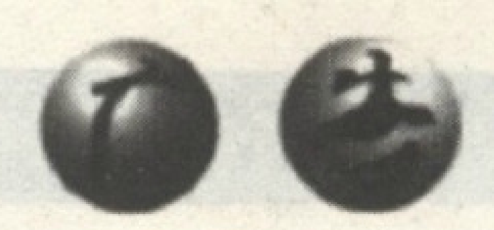
鼓励奖一百名，奖品为带有丽台标志的精美小礼品。

所有参赛者均可获第四届大众软件奖奖券一张。

（本项比赛活动的有关奖品由丽台公司提供）



所有奖品在一个月内发送完毕，请注意查收，如果您参加了此次征文活动而没有收到奖券，可以来信查询。（请所有得奖作者将原件寄回杂志社）



大众软件服务快车

本期广告索引

可在大众软件邮购中心邮购的刊物

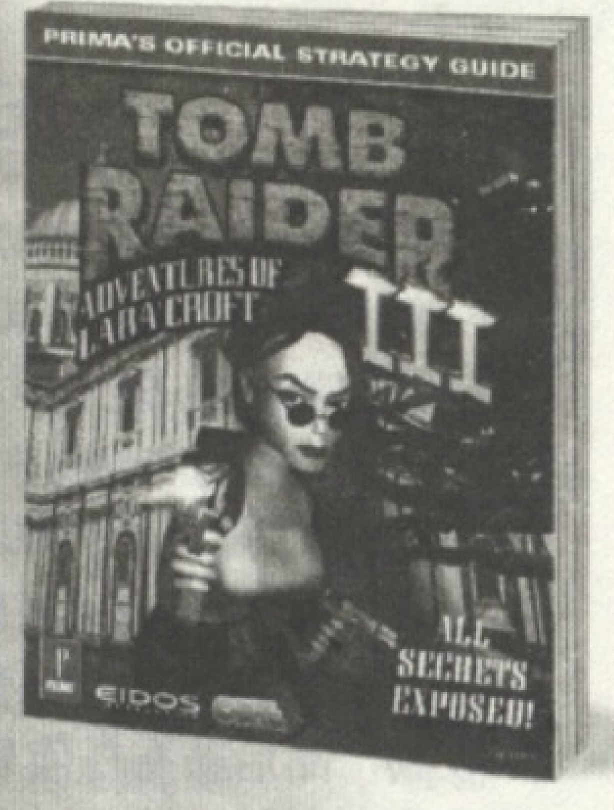
品 名	零售价	邮费	特快专递	品 名	零售价	邮费	特快专递
95年月刊(9,10,11)	3.00	2.00	30.00	大众软件97合订本下	25.00	4.00	35.00
96年月刊(4,6,7,11,12)	3.00	2.00	30.00	大众软件98合订本上	28.00	4.00	35.00
97年月刊(4-6,8-12)	6.00	2.00	30.00	大众软件98合订本下	28.00	4.00	35.00
98年月刊(4,5,7,11,12)	6.50	2.00	30.00	大众软件CD(总第1-4,6期)	15.00	5.00	25.00
99年2月上、下	5.00	2.00	30.00	大众软件CD98年4月,7-10月	19.00	5.00	25.00
99年3月上、下	5.00	2.00	30.00	大众软件CD99年2、3月	19.00	5.00	25.00
大众软件96年增刊	22.00	3.00	35.00	大众软件98合订本下CD	38.00	6.00	25.00
大众软件97年增刊	18.00	3.00	35.00	电脑美术作品制作与欣赏	18.00	3.00	35.00
大众软件97合订本上	25.00	4.00	35.00	1998 TOP 100电脑游戏精选	17.50	3.00	35.00

邮购地址：北京和平门邮局3056信箱　　邮　　编：100051
收 件 人：大众软件邮购中心　　查询电话：010-67024050

请特别注意：填写汇款单时要字迹工整、清晰并在附言中写清您订阅的内容，不要忘记填写您所在地的邮政编码及联系电话，以便我们同您联系。

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

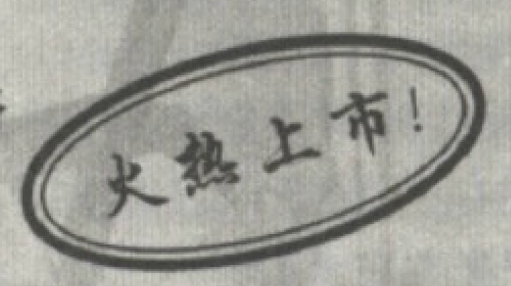
件件法宝奉献玩家 劳拉角逐难分上下

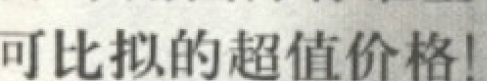


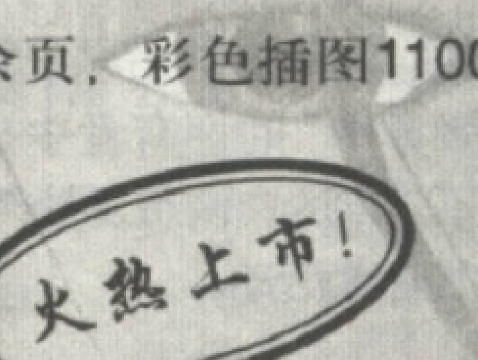
《古墓丽影III》官方攻略指南

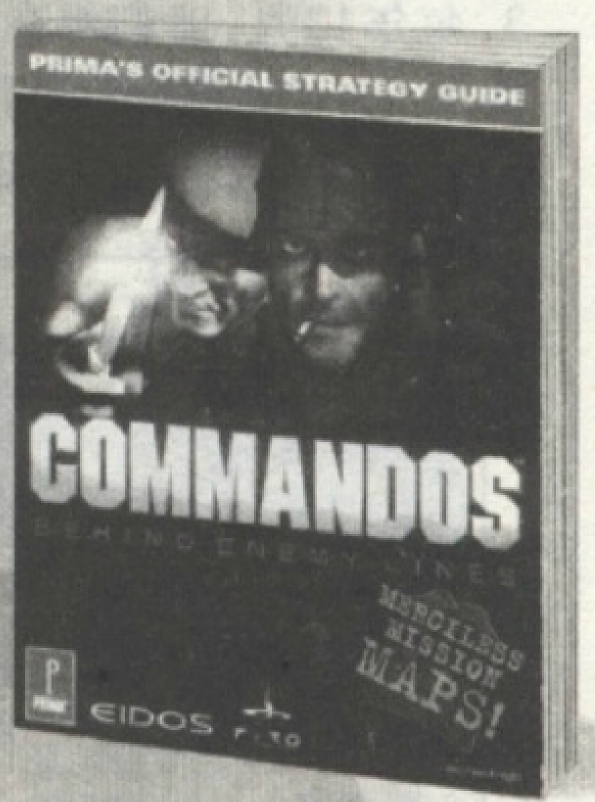
如果那远古的神像和神秘的起源物质也不能吸引你，这就是她，劳拉那无穷无尽的魅力。而这本《古墓丽影III》官方攻略指南同样也会成为所有"劳拉迷"、"古墓迷"的挚爱。无数来自制作组的第一手资料和精美图片、CG，加以高质量的全彩色印刷，所有这一切都将使它成为你最值得收藏的一本攻略指南！

★ 以大量文字详尽的解析每个关卡的流程
★ 向你传授面对任何一个敌人、障碍和陷阱时最有价值的策略
★ 揭示游戏中所有的隐秘地点
★ 剖析每一个使你困惑的迷题
★ 采用国际标准全彩色铜板纸印刷，全书厚达100余页，彩色插图1100多张，无可比拟的超值价格！









《盟军敢死队》权威官方攻略指南

全面剖析游戏中一切，每个隐秘的细节都不会被放过。Prima Publishing正式授权，新天地互动多媒体聘请专家进行精心翻译，以31.2万字和180余张地图片指引你一步一步走向胜利，全书厚达200页，极具收藏价值！

★ 想知道什么才是"不流血的战争"吗？我们将告诉你作为一名完美的战士所应具有的一切！
★ 全面剖析所有任务流程
★ 详尽至极！指导你该去如何干掉每一个敌人
★ 操纵6名敢死队员的权威战术经验



《沙丘2000》权威官方攻略指南

即将推出！

由Westwood的《沙丘2000》游戏制作小组提供资料，Prima Publishing正式授权，全面剖析三大家族所有任务流程，向你传授最致命的单人和多人游戏战术。并以大量文字和直观的图片向你讲解了资深的建筑技巧和用兵之道。全书厚达200页，31.2万字，各类插图120余张，采用国际标准高级胶版纸印刷，极具收藏价值！

"中国劳拉"角逐 进入白热化

在全国广大玩家的热情支持下，"中国劳拉"真人模特的评选活动已经进入了白热化的阶段。在新天地的办公室里，专门有好几个大箱子装满了来自神州大地四面八方的选票和热情洋溢的玩家来信；而且，每日都有不断有新的选票"加盟"其中。再次，我们由衷感谢广大玩家对中国游戏业及新天地的热情支持和关注！

在四位候选人之中，尤其以A王蓉小姐和B符少婷小姐更为出众，两者得票不相上下，难分伯仲。同样的两个沉甸甸的大箱子，每日里几乎同样多的选票增长比例，让这场"中国劳拉"的角逐变得更加激烈和引人入胜。究竟鹿死谁手，谁将摘取"中国劳拉"的桂冠，现在还无法得知，让我们拭目以待。

同时，我们也希望广大玩家可以对这次活动和你心目中的"中国劳拉"提出中肯的建议和批评。欢迎大家写下你对此次活动的想法随选票寄至新天地公司，也希望大家可以踊跃的参加《大众软件》和新天地合办的"我心目中的中国劳拉"征文活动！



地址：北京海淀区哨子营1号(北京市1998号信箱)
邮编：100091 联络：新天地市场部
电话：(010) 62862035 传真：(010) 62862036

晶合软件广场

大众软件邮购中心

在1999年，我们将努力扩大服务范围，力争将服务送到读者朋友们的身边。

您只需打电话（010）67024050或来信申请（地址:北京和平门邮局3056信箱 邮编:100051）便可成为大众晶合软件邮购中心服务网的网员（每年需交纳网员费10.00元），您可以得到一张“晶合（大众）服务卡”，凭此卡在邮购中心邮购产品将享受到如下优惠:

1、邮购中心备有近5000款软件可供您邮购，并享受8折优惠（不包括特价产品、打包产品及期刊）;网员在购买8折产品的同时，可购买我们提供的特惠产品（特惠产品将不定期的刊登在杂志上）。

2、收到产品后若有任何质量问题均可调换，解除您的后顾之忧;

3、每年12月，我们将在“晶合（大众）服务卡”的拥有者中抽取幸运消费者;网员不定期将得到最新产品目录及简介;不定期的向网员发放产品海报及厂家纪念品;网员将有机会被邀请参加厂家举办的各项活动。

邮购须知:

1、在汇款单上注明服务卡号、姓名、地址、邮编、联系电话、产品名称、数量、汇款金额

2、每件产品邮费5.00元（特快专递30.00元）;特殊产品以实际邮费为标准

3、邮购中心查询电话:(010) 67024050

4、若您认为我们工作有失误请打邮购监督电话:(010) 67032379

大众软件 特别推荐

新款软件	邮购价	网员价
心跳回忆	38	33
三国群英传Ⅱ	69	55
风色幻想	69	55
江湖	98	78
黑暗复仇	138	110
三国志Ⅳ	168	134
游戏修改大师	98	80
电脑学校2000	129	103
企鹅杀毒套装	298	253

娱乐软件	邮购价	网员价
大富翁 4	128	102
生死之间Ⅱ	98	78
装甲指挥官	148	118
古墓丽影Ⅲ	148	118
装甲雄师Ⅱ	148	118
未来战警	149	119
模拟城市3000	149	119
剑魂	148	118
游戏碟中碟	178	142
摩纳哥大奖赛	145	116
猎鹿人	68	54
幻世寻	69	55
探宝奇兵Ⅱ	139	111
母巢之战	148	118
古文明霸王传	98	78
骑士与商人	149	119
上帝也疯狂	159	127
霹雳小组Ⅱ	118	94
FIFA 99	149	119
NBA 99	149	119
长空雄鹰	100	80
江南才子唐伯虎	69	55

教育软件	邮购价	网员价
树人家教98版小学 1	88	70
树人家教98版小学 2	88	70
树人家教98版初一篇	78	63
树人家教98版初二篇	78	63
树人98版初三及中考	88	70
树人家教98版高一篇	88	70
树人家教98版高二篇	88	70
树人98版高考文科	78	63
树人98版高考理科	78	63
英语碟中碟	188	150
金洪恩科教礼包	398	318
听力超人	125	100
手把手教初中套装	220	176
CSC初中版	1600	1350
CSC高中版	1800	1530
开天辟地Ⅱ	125	100
英语世纪行	188	150

系统工具软件	邮购价	网员价
瑞星9.0	230	184
行天98	290	232
KV300+	260	156
企鹅套装Ⅲ	390	312
超级解霸5.5	98	78
个人电脑典藏续集	48	38
千典游戏龙 2	28	23
外商投资企业名录	320	256
经济法律文书范本	490	400
家庭律师豪华版	128	102
家庭律师标准版	78	63
办公商务2000	365	292
电脑急救专家	125	100
我的办公室	288	230
Windows NT 4.0	17000	16150
Windows95中文升级版	1200	1140
UCDOS/Win 7.0单机	1280	1200
Windows 98 中文版	1998	1598
中文之星2.97	1380	1104
太和威克专业排版	2280	2000
WPS 1-2-3	980	784
管家婆 For Windows	2800	2520
IQ网络搜寻家98	320	256
东方快车2000黄金版	260	208
东方快车2000增强版	150	128
东方快车2000标准版	48	38
金山词霸Ⅲ标准版	48	38
通译句王大众软件版	60	30

在大众软件邮购中心邮购产品（需加5.00元邮费，特快专递30.00元），收到汇款24小时内发货。

注:需要详细产品目录的读者可来电来函索取《晶合软件广场》（邮费1.00元）。

大众软件邮购中心 邮购地址:北京和平门邮局3056信箱 邮编:100051 收件人:大众软件邮购中心 电话:(010)67024050

晶合软件广场

大众软件邮购中心

晶合软件广场(部分推荐产品)

娱乐软件

银河飞将4	100.00
长弓阿帕奇	169.00
极道枭雄 II	149.00
宇宙冒险家	148.00
模拟公园	139.00
长弓阿帕奇(二)	168.00
野兽与乡巴佬	159.00
小鳄闯天关	99.00
龙王三国演义	159.00
死亡之锁(II)	149.00
创世纪全集	149.00
最终幻想VII	248.00
高尔夫球99	188.00
极品飞车III	159.00
以色列空军	169.00
冰球99	188.00
NBA99	149.00
摩托英豪II	149.00
入侵者	149.00
FIFA99	148.00
金庸群侠传	69.00
天龙八部	69.00
封神演义	69.00
魔法军团	69.00
北方密使	89.00
少女魔法师	89.00
风云(双CD)	69.00
战国美少女	69.00
幻世录	69.00
决战中国象棋II	69.00
攻克总司令	69.00
深入地心	69.00
象棋武林帖	69.00
街霸II(ZeroII)	108.00
超级赛艇	138.00
梦幻战士	128.00
魔法门VI	169.00
特警雄鹰	152.00
海底文明	145.00
飞行军团黄金版	149.00
玩具兵大战	149.00
红线飚车	148.00
百战天虫II	132.00
虚幻世界	148.00
仙剑奇侠传 win95 版	138.00
终极赛车	99.00
银翼杀手(中文版)	198.00
沙丘2000	148.00
盟军敢死队	148.00
双子星传奇2	68.00
星际争霸(汉化版)	168.00
魔法天尊	118.00
暗黑破坏神+地狱火	160.00
生化悍将II(2CD)	68.00

教育软件

跨越IPAS	150.00
渲染巨匠	68.00
INTERNET 碟中碟	238.00
英语脱口说	160.00
英语碟中碟(增强版)	198.00
超级解霸 5.01	98.00
有问必答学电脑	128.00
万事无忧	125.00
随心所欲(说英语)	148.00
金洪恩礼包	398.00
天问套装版	48.00
医圣	48.00
英语世纪行	178.00
多媒体小学数学	78.00
WORD97即学即会	98.00
EXCEL97即学即会	98.00
ACCESS97即学即会	98.00
Windows98 即学即会	98.00
Windows98 循序渐进	110.00
INTERNET 即学即会	98.00
INTERNET 宝典	97.00
FrontPage98 宝典	97.00
牛津科学百科	127.00
牛津计算机宝典	68.00
牛津初二物理	97.00
牛津初三物理	97.00
WINDOWS98 宝典	97.00
INTERNET 宝典 98	97.00
即学即用因特网	48.00
金太阳初中套装	398.00
常用中草药	98.00
经络腧穴学	98.00
雅奇多媒体家教(新)	398.00
三剑客(1)-3DS4 奥秘	68.00
高一英语"三点一测"	50.00
高二英语"三点一测"	50.00
高三英语"三点一测"	50.00
留学美国-英语对话	88.00
photoshop4 中文伴侣	100.00
三维造型宝典(5CD)	298.00
跨越 Authorware3.5	78.00
跨越 BRYCE2(配书)	100.00
轻松学习 WPS97	27.00
电脑学校(配书)	129.00
精通 VC++5.0(配书)	78.00
精通 VB5.0(配书)	78.00
FrontPage98 教程	25.00
98DIY 电脑升级与扩充	60.00
中文 WIN98 教程	35.00
跟我学 WORD97	68.00
中文 IE4.0 教程	23.00
IE4 开发人员指南	88.00
photoshop5 高手指南	210.00
LightWave 使用指南	50.00
移民美国指南	88.00

系统工具软件

金山词霸III(标准版)	48.00
金山词霸III 科技版	120.00
金山词霸III 经贸版	168.00
战国风云精装版	60.00
成就会计大师	98.00
随大山访问加拿大	98.00
怎样写好作文(小学)	48.00
怎样写好作文(初中)	48.00
怎样写好作文(高中)	48.00
基础汉语字典	160.00
WDS 写作之星	98.00
热门 3DS4 实例教程	78.00
3D 室内设计大全	600.00
再造紫禁城	200.00

成名之路——培养歌手的养成游戏

一曲成名只是美丽的传说,实现它需要许多努力。从最初的独立练习到烟雾缭绕的酒吧演奏,随着技艺的提高,你将有机会走进录音室。一旦获得成功,你将有机会与AEROSMITH乐队一同面对十万狂热的歌迷! 这是人生中难得的激动时刻——一个通往全球顶尖音乐人宝座的人生! 为了获得真实的音乐演奏感受,Virtual Music为这套音乐娱乐软件配有VPick弹拨器。特惠价: 85元(2CD)

虎胆神猫——卡通动作游戏

他的勇气是那么的传奇,他的追随者们视死如归。这就是利爪船长,一位纵横七海的大海盗。现在,你必须助他一臂之力,逃出La Roca古堡监牢,去寻找失落的九命护身符。你要凑齐全部地图和九块宝石才会出现奇迹。好了朋友,祝你好运。特惠价: 55元

本期特惠产品:

成名之路 原价: 288元 特惠价: 85元

虎胆神猫 原价: 129元 特惠价: 55元

(3月15日—4月15日有效,以邮戳为准)

在大众软件邮购中心邮购产品(需加5.00元邮费,特快专递30.00元),收到汇款24小时内发货。

注: 需要详细产品目录的读者可来电来函索取《晶合软件广场》(邮费1.00元)。

大众软件邮购中心

邮购地址:北京和平门邮局3056信箱 邮编:100051

收件人:大众软件邮购中心 电话:(010)67024050

寻友启事

浙 江	**上 海**	**北 京**	**邯郸市**	**山 东**
周光迪	朱 强	李仲轶	闫 斌	丛辰滋
张佳奇	纪 盛	朱 鹭	**中山市**	**江 苏**
谢炳顺	庄凌昀	周小路	潘志文	潘继东
瞿吉翔	**江 西**	**佳木斯**	**鞍 山**	**沈 阳**
徐思俊	姚 晶	王延波	刘力维	雪 囡

彭洛克 中国人民武装警察部队学院指挥四队

负责人 广东省南海市罗村镇联和乡岗一村19号

唐译嘉 广东省广州市

另: 由于使用电汇方式汇款地址不详的读者吴有昊、夏昕桐、孙男

请上述朋友速与大众软件邮购中心联系,告诉我们您的详细地址。

联系电话: 010-67024050

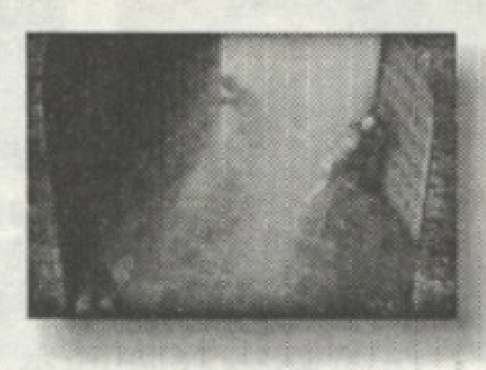


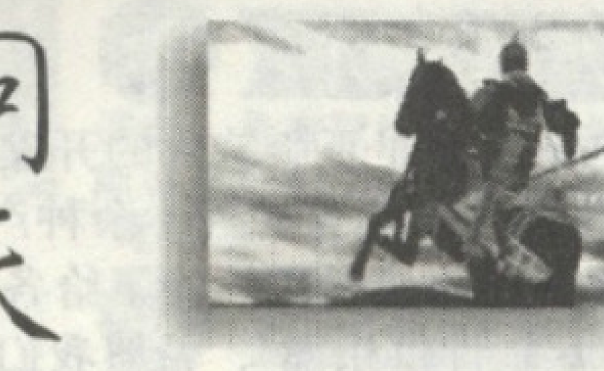
动作冒险游戏！阿比历险记续集
奇异世界之阿比逃亡记
双CD版
148元
现以发售
延续前作生动的游戏乐趣，让人印象深刻的声光效果、个性表现、幽默风格！
首个融入怪物情绪的游戏，在游戏中你可以感受到姆多贡人的高兴、狂躁、愤怒、绝望！
充满了过去前所未见的各种动物！
新增了不少效果非凡的宝物，使阿比可以隐身、治疗、无敌、甚至是驾驶破坏飞车！
重金悬赏
我们的300个姆多贡同伴正遭受着格鲁贡人残酷的折磨，我们需要一个英雄来拯救我们的族人，下面的赏金将属于能从格鲁贡的魔爪中营救人数最多的英雄：
价值5000元梦幻多媒体套件、创新Banshee图形加速卡、SB Live! 声卡、PC Works 4-1 环绕音箱、力反馈摇杆等。
WANTED
详情请见99年2-11月《家用电脑与游戏机》杂志
全新的存档系统允许玩家在任何地方记录进度！
SLIG BARRACKS
BONEWERKZ
SOULSTORM Brewery
GT Interactive Software
Ubi Soft ENTERTAINMENT
上海育碧电脑软件有限公司
地址：中国上海市张杨路500号17楼
邮编：200122
电话：(021)58788989-223 203
传真：(021)58367021
网址：http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

金山四月热献 金山四月热献

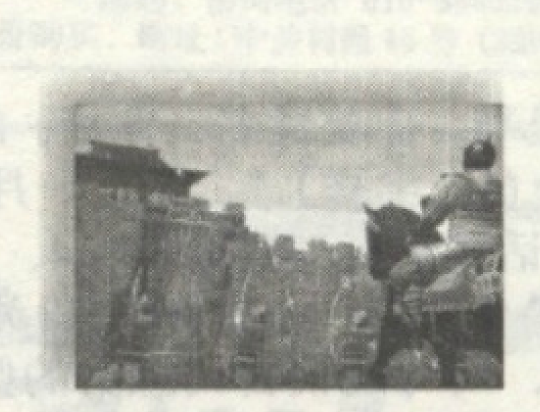


问天下谁是英雄







一．最具中国古代特色的战争系统
二．前所未有的大规模战争场面，上千角色参与作战、百名武士同屏对决
三．你提兵百万与西楚霸王项羽『逐鹿中原』

游戏类型：即时战略
上市时间：4月

为中国人量身定制的即时战略大作

合 作 经 销 商

连邦一分店	62620375	连邦百脑汇店	65995865	海尔3C店	62636381	哈尔滨希望	2543890	沈阳希望	23883527	济南长川	8934878-3989	南昌希望	6234342	南昌赛乐氏	1387081850
大恒光盘中心	62628395	连邦总店	62628618	北京西单图书大厦	66078477	济南三联	6036020	西安辉煌	7801033	新疆华顺	2863362	上海茂立	63226198	上海超想	63291731
						昆明黑马	5194795	广州南软	87548549	广州黑马	87509975	南京连邦	3609440-212	天津连邦	27387820
						杭州奥迪	8271301	杭州南北	8073048	昆明连邦	5112960	南京新高	3352364	上海连邦	63260303-2524
												武汉赛乐氏	87877246	武汉连邦	87889385
												成都连邦	5212697	福州连邦	7834424

KINGSOFT 金山公司

北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层 (100086) 电话：(010)62524868～75 传真：(010)62538287
珠海：珠海市吉大莲花山金山电脑大厦 (519015) 电话：(0756)3335688 传真：(0756)3335266
http://www.kingsoft.net Email:support@kingsoft.net

牛津剑桥多媒体

汽车俱乐部



第一乐章“恋车情结”：
从欣赏精美老式汽车，介绍世界知名汽车企业及品牌车到日益风靡的赛车运动，构成了一道亮丽的风景线。

第二乐章“跋车涉水”：
买车、考本是一个艰难的历程，本部分内容使您对买车、考车的各种注意事项了如指掌。

第三乐章“梦想成真”：
提供给您各种保养“爱车”的信息，避免汽车发生故障及过早的老化。



内附精装口袋书 定价：68 元／张

即将上市



虚拟英语城

——独特的英语游戏教学光盘

* 改编自国外最专业的英语教育产品(Mean City)。
* 独特的具有连续故事情节的英语学习光盘，使您产生学习英语的强烈愿望。
* 神秘事件不断发生，记者失踪、拯救城市……整个历险过程提高您听、说、读、写全方位的英语技能。
* 全部最新最口语化的英语，句句实用，教您如何与人沟通。
* 特有的中、英文对照，随时给您提供帮助。

地址：北京海淀区文慧园北路 10 号综合楼 邮政编码：100088 电话：(010) 62207534 http://www.ocm.com.cn

六折

全国第一家大型软件俱乐部　三千种产品，全部六～八折优惠直销

加盟万众软件俱乐部

全部原包装!

万众分销 · 必属精品

亲爱的朋友：您好！

我们万众合力公司从成立之初就立足正版软件的开发与销售，是中国软件行业协会(CSIA)正式会员。目前已开发和总承销了以《读者》200期多媒体光盘为代表的五十余种产品，同全国各地有两百多家分销商有着紧密的合作关系。为了进一步扩大正版软件市场，拓宽软件流通渠道，为了给各地朋友提供满意的售前咨询、售后服务，推荐精品软件，在各方面的支持下，我们组建了“万众软件俱乐部”，希望我们的努力工作能够得到您的承认和支持，为了我们共同的民族软件事业做出一份工作!

入会办法：

1、每人只需交20元即成为万众软件俱乐部永久会员。

2、**会员首次可以六折优惠获得特别推荐的精品软件一套。**

3、常年八折优惠获得俱乐部向您推荐的三千种正版软件。

4、会员免费获得各类正版软件的产品介绍。

5、免费为会员提供有关正版软件的咨询、服务。

6、每年都会有十位会员幸运获得为期一周的免费北京旅游。

7、会员收到产品一周内不满意可以退货，本俱乐部收到退货后即退回会员货款。

邮寄办法：

1、在汇款单上详细注明会员号、会员姓名、地址、邮政编码、购买软件名称、购买数量，新会员入会和订购软件可同时办理；（新会员需注明“新会员”字样）2、若在一月内未能收到软件，请用电话或信函与万众软件俱乐部查询；3、会员若在俱乐部留有余款，可电话或传真订购软件；4、若软件在运输过程中破损或本身有质量问题，全部免费调换；5、平件每套收5元运费，若要求特快专递，每套加收30元运费；6、非本俱乐部会员，全部软件为原价，并需交纳运费；7、若在邮购过程中有任何不满意，可与我们公司总部的监督电话联系，我们会充分保障您的权益，因为我们深信，信誉就是一切。

特别推荐精品：

	定价／优惠价(元)
★KV300+	260/156
★开天辟地Ⅱ	125/75
★随心所欲说英语	148/88
★东方快车2000(黄金版)	260/156
★超级解霸5.5	98/59
★瑞星9.0	230/138
★金山词霸Ⅲ(通译科技版)	120/72
★轻轻松松背单词	78/47
★中华经典98－企鹅套装4	396/240
★《读者》200期多媒体典藏(3CD)	88/53

八折

凡本俱乐部会员，全部产品八折优惠。
欢迎来信、来电索要其它产品目录清单！

教学类：

	定价／优惠价(元)
托福精华(2CD)	120/96
挑战托福(Ⅰ)	98/78
挑战托福(Ⅱ)	98/78
挑战GRE	98/78
飞跃(我爱背单词)	90/72
词汇的奥秘Ⅱ(2CD)	117/93
朗道5.0	49/39
环游日本学日语	68/54
写作之星(增强版)	98/78
电脑学校2000(4CD)	129/103
明白	99/79
万事无忧	125/100
畅通无阻	125/100
医圣	48/38
金山词霸Ⅲ(标准版)	48/38
金山词霸Ⅲ(企业经贸版)	160/128
翰林汇套装(初一)(6CD)	298/238
翰林汇套装(初二)(8CD)	388/310
翰林汇套装(初三)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高一)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高二)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高三)(10CD)	478/382
即学即会Office97	98/78
即学即会Word97	98/78
即学即会Excel97	98/78
即学即会Access	98/78
即学即会PowerPoint	98/78
即学即会FrontPage98	98/78
即学即会Outlook98	98/78
即学即会Windows98	98/78
即学即会Internet	98/78
一步一步学Office	68/54
一步一步学上网2.0	68/54
计算机等级考试一级(含书)	42/33
计算机等级考试一级B(含书)	42/33
计算机等级考试二级C语言(含书)	42/33
计算机等级考试二级Basic(含书)	42/33
计算机等级考试二级Foxbase(含书)	42/33
用多媒体学棋牌(4CD)	128/102
C语言学习合集(4CD)	78/62
常用编程语言学习合集(4CD)	78/62
常用邮据库语言学习合集(5CD)	88/70

工具类：

	定价／优惠价(元)
游戏修改大师	98/78
东方快车2000(标准版)	48/38
东方快车2000(增强版)	160/128
电脑急救专家	125/100
实用工具快车	38/30
法律之星98	150/120
华正CAXA电子图板98	650/520
WPS黄金版	480/384
CCED6.0	660/528
KILL98认证版	380/304
连邦工具套装Ⅱ	218/174
自然码6.0B版	380/304
汉王听写二合一	1580/1264
Windows 98中文标准版	1998/1600

电子图书类：

个人电脑续集(2CD)	48/38
新美世界第二期(2CD)	35/28
新浪潮春节大礼包(含星际争霸、朗道5.0)	25/20

游戏类：

	定价／优惠价(元)
心跳的回忆	35/28
天龙八部	69/55
三国群英传Ⅱ	69/55
麻将大师Ⅱ	99/79
模拟城市3000	149/119
星际争霸Ⅱ－母巢之战	148/118
装甲雄师Ⅱ	148/118
古文明霸王传	98/78
极品飞车Ⅲ	159/127
大富翁Ⅳ(2CD)	128/102
盟军敢死队	148/118
沙丘2000	148/118
古墓丽影Ⅲ	148/118
风云	69/55
装甲指挥官	148/118
美少女梦工厂	98/78
江湖	98/78
连邦娱乐套装Ⅱ	188/150

其它：

中国邮票大全	80/64
世界军事百科(2CD)	60/48
电脑爱好者(冬季版)	35/28
电脑爱好者99年(第一期)	35/28

北京万众合力科技有限责任公司　《万众软件俱乐部》　咨询电话：010-62510109、62510224(24小时)、联系人：罗雪松
汇款地址：北京双榆树101号信箱　邮编：100086　监督电话：010-62510135（公司总部）、010-63150000(消费者协会)
总部地址：北京海淀区海淀路171号大华写字楼B335(320 332 302 811路公共汽车人民大学站下车向北200米路西）

姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
榜评：□有　□无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★请您将最喜爱的应用软件放在首位；
★如果是商业软件，请注明零售价；
★所选应用软件不可超过5款，可少选；
★所选应用软件若为英文版，请注明英文；
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

TOP TEN 选票

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收　　邮编：100051

广告咨询卡

我在贵刊_____年第_____期的___彩色_____黑白　___刊花设计广告中看到__________公司(厂家)___________产品(技术信息)，希望：

☐购买　☐索取资料

☐询问价格　☐参加培训

读者姓名：　　年龄：

职务：　　电话：

工作单位：

通信地址：

邮编：

填好后，请贴在信封背面。



碟中碟是什么？

是电影大片？是游戏？电脑软件以光碟为载体，“碟中碟”意“碟中有碟”或“碟中之碟”即套装软件。“碟中碟”又以主题应用为特色，每种套装都针对某一应用主题，将该主题各个方面的经典软件组合套装。“碟中碟”是系列主题套装软件，是碟中极品！



GAME 碟中碟 零售定价：198元 / 首批特惠：178元

经典游戏 新鲜攻略 成熟玩家 典藏必备

套装内含：《星际争霸》《仙剑奇侠传98柔情篇》《美少女梦工厂3之梦幻精灵》《99软件游戏宝典》5片CD，所有内容均为完整版，并配精美手册。

征分销商

里仁软件在全国范围内诚征连锁分销商，加盟店，批销中心。本公司库存充足大量现货，经营品种达2000余种，现有分销商300余家。欢迎电话垂询！



ENGLISH 碟中碟（增强版）

7CD 两本共500页教材，配麦克风一只，赠《学习的革命》一册 / 零售定价：218元 / 新春特惠：188元

听：《听霸》说：《大嘴英语》读：《新东方飞跃之英文世界名著》 写：《着迷900读写通》 记：《新东方飞跃之我爱背单词98》译：《金山词霸3》与《新东方飞跃之东方红大词典》

里仁软件

里仁软件行销联盟 承销

京里仁计算机公司 策划

全国各软件专卖店 / 里仁软件分销商有售 / 欢迎邮购

北京苏州街29号八一中学内丁楼一层 邮编：100080

TEL:010-62615307/62643952/62559725/62559731/62543487/62543505

E-MAIL:LESSON@PUBLIC.EAST.CN.NET/WWW.LESSON.COM.CN/LRRJ.HTM

洪恩软件 Human 真心服务千万家 **全新上市**

《开天辟地》、《万事无忧》、《畅通无阻》三部曲之

开天辟地II

——几天学会电脑 荣获5项大奖

用　　途：让一个从未接触过电脑的人在几天之内掌握电脑，并学会社会上许多流行软件的使用方法，几日内学到他人一二年才能学到的知识。

内　　容：由几十位清华大学的教师和学生历时一年开发而成，将所有的电脑知识生动地表现在四张光盘上，以流行的Windows95和Windows98、DOS、常用办公软件Word97、Excel97、PowerPoint97、WPS97、图像处理软件 PhotoShop、作曲软件Cakewalk、数据库FoxPro、编程软件VB、Netscape、IE4、轻松制作主页FrontPage等网络软件，以及Internet网络知识、多媒体知识等，还有许多常用中文输入法介绍及众多实用的共享软件，著名游戏的介绍、玩法和秘技，最后还提供大量的常见电脑软硬件及网络技巧及信息资料。另外，章节之间还有大量测试及练习题，同时引人入胜的“足球游戏”以及“运指如飞”会令您欢乐开怀。

特　　点：全程交互、全程语音、配以大量动画讲解，使艰苦的学习轻松的无以伦比。耐心细致、形象生动、深入浅出，比原《开天辟地》制作更加精良、内容更全面，她与各种应用软件可以同时运行，使你边学边练。

为了感谢广大用户的支持．凡持有《开天辟地》第一版(包括增强版)的用户．都可以升级到《开天辟地II》具体升级方法如下：

1.邮购升级： 凡购买过开天辟地的用户将旧光盘寄给我们，并在信封左下角注明“升级”二字。升级费用请参照以下各条汇款：持铜卡升级费48元：持银卡升级费43元：持金卡升级费38元：持白金卡升级费33元：持钻石卡升级费28元。（全部免邮费）。用户凭卡升级时请在汇款单注明卡号以便核对，持有增值卡升级的用户，请将光盘和增值卡一并寄回，并汇款10元做为邮费，已寄回增值卡或发票的用户请速补寄10元邮费，我们尽快为您寄回升级产品《开天辟地II》。

2.无用户卡的升级： 只要到当地指定经销商处交纳48元即可换取《开天辟地II》或参看近期电脑报广告！



4CD 125元/套
精美配套教材

洪恩英语世纪：听、说、读、写、译、背之

开天辟地背单词

——中国人背单词的世纪极品

包括：小学、初中、高中、大学英语四、六级、TOEFL、GRE、GMAT词汇。计算机英语、商务英语、外贸英语、医学英语、同义词、反义词、词根、词缀、分类词汇。计划学习、自由天地，无敌速记与游戏空间，

十大特点：

★有计划的强迫学习，有步骤、有计划的练习，每天督促您掌握一定的单词。
★根据不同的需要，配有不同的训练方式，“看懂词义”、“听懂词义”与“掌握拼写”，提供给您高效率的记忆，按需索取。
★独特的强迫浏览与记忆方式，发音与拼写的强化练习，让你过目不忘。
★每日一练，让您运用学过的单词进行填空，不但能进一步对词义进行了解，而且在一定程度上锻炼阅读能力。
★强大的笔记本功能，记录需要重点学习的单词，并随机挑选单词测验中错误率高的单词进行再学习。配合打印功能，可制成单词卡片，方便您随时学习.
★单词筛选功能，让您根据自己的需要，对词库进行整理。
★非常先进的技术带波形的语音识别，每个单词的发音都让计算机评判校正，本世纪高科技对语言学习的最大贡献。
★自由天地中，您可以对于自己薄弱的方面，比如单词拼写、默写、发音等，有选择的着重练习。
★无敌速记，以独特的循环记忆方式强化练习，让您对单词的拼写与词义了如指掌。
★刺激有趣的游戏空间，在不知不觉增强您对单词的记忆。

即将上市敬请关注　　赠精美配套教材

北京金洪恩电脑有限公司开发制作　清华大学出版社出版　365销售服务：(010)62636339/62526558　365技术支持：(010)62634069/70　深圳洪恩：(0755)3780824

邮购地址：清华大学邮局84-145信箱　金洪恩收　邮编：100084　Http://www.goldhuman.com　Email: human@goldhuman.com　广州洪恩：(020)87508954



早期新闻

1998年12月28日，3DO发布BattleTanx，这是一个支持多玩家的坦克3D射击游戏，也是3DO开发的第一个基于Nintendo64的视频游戏。

1999年1月27日，BattleTanx 进入零售排行榜前十名。

1999年2月10日，3DO发布《子午线59之黑暗主宰》，《子午线59》是第一个基于INTERNET的图形MUD。

1999年2月11日，纽约玩具展，3DO发布《魔法门之十字军》，这是一个基于PlayStation的3D动作游戏，令人瞩目地引入了《魔法门》这个PC游戏中的知名品牌。同日，3DO发布《玩具兵——沙戈的英雄》，这是为Nintendo64开发的。

1999年2月17日上午，3DO宣布《魔法门系列之英雄无敌III》开始投入生产，将发往零售店，以备3月初在全美同步上市，这是魔法门系列的第十部游戏。

1999年2月17日下午4点，本刊记者搭乘东航的班机前往旧金山，参加Ubi Soft和3DO联合举办的产品发布会。



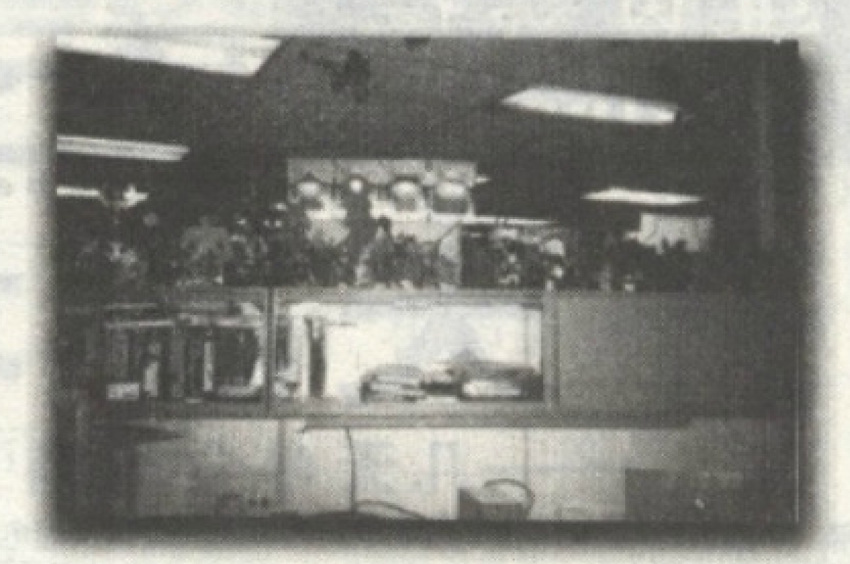
3DO公司入口

由于时差以及越过日期变更线的缘故，抵达旧金山国际机场的时间还是17日下午，看上去像是白捡了一天，可十几个小时的飞行还是让我困倦不堪，啊......真想好好睡一觉。

3DO的所在地红杉市（Redwood City）是一座距机场约30公里的宁静小城，在Days INN稍作休息后，晚间的安排是和其他几国的记者们先见上一面。嗨！注意到我说什么了么？“INN”哪！喜欢玩西式RPG的玩家一定记得吧，INN。

背景资料

3DO提供的公司资料相当简洁:3DO、开发、出版、行销基于多种平台的电子娱乐产品，包括PC、PlayStation、Nintendo 64和Internet。毫未提及它以前的硬件开发背景，也未曾提及其公司下辖的Team336小组制作了一款叫《狂热棒球1999》的棒球游戏，在美国本土极受欢迎。


奇特的个人工作空间

Ubi Soft大家一定都已经很了解，本刊1月下曾有详尽专访，事实上，这次会议的主召集人还是Ubi Soft。因为Ubi Soft是3DO的主要国际发行商，行销范围包括法国、瑞士、荷兰、比利时、卢森堡、英国、德国、奥地利以及中国大陆。这次发布会有意大利、德国、法国、荷兰等多国记者受邀到场，而中文刊物却只有《大众软件》一家，哇……又是肩负重任……嗯，好在本人在飞机上除了打盹之余，也暗下决心一定要……在第一时间玩到《魔法门之英雄无敌III》！！

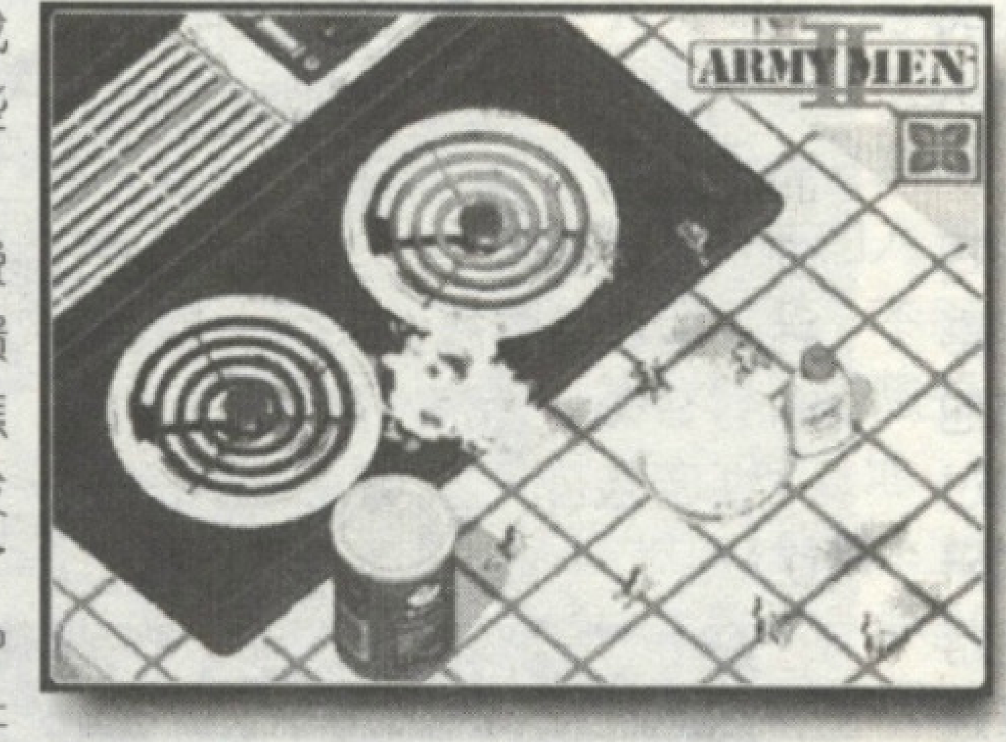
1999年2月18日上午10点

没想到3DO的副总裁是一位年轻的女士，Carrie Holder简要地介绍了一下3DO公司和一些制作单位的情况，接着就是产品演示和介绍，第一个上场的是《玩具兵大战II》。更没想到，《玩具兵大战II》的项目主管Jim Tso是一位华人，虽然在美国出生，但还是能讲流利的汉语。令我在异国他乡的陌生感顿时消失了许多。

玩具兵大战II ARMY MEN II

发行：Ubi Soft　　开发：3DO
类型：战术+动作　平台：Windows95
发行日期：1999年1季度
连线人数：1-4人
最小配置：P90，16MB，120MB硬盘空间，4X CD-ROM，DirectX6.
推荐配置：P133，32MB，120MB硬盘空间，4X CD-ROM，DirectX6

随着《玩具兵大战》1代的结束，《玩具兵大战II》的故事就开始了。Sarge 离开了“他们的世界”，进入了“我们的世界”。这个结局带来新场景、新战役和一些新面貌。基于消费者的反馈和兴趣焦点，开发组设计了新的用户界面，并对AI做了改良，聪明的AI能支持你的战术和指令。



故事在这些塑料军人的传奇中延续，4个种族，包括绿色、棕色、蓝色和灰色，他们仍旧在作战。目前还没有出现一方独裁，一旦当他们认识到他们有多强大，情况就会有所变化。在塑料世界和真实世界之间出现了一个“魔法门”，这是通往异世界的门。


玩具兵II设计师，遇见的第一个华人

Sarge领导它的塑料军团对抗邪恶力量，它进人了我们的世界，顺着肮脏的盘子、杯子、海绵、厨房水槽，要对抗蟑螂和棕色兵团，战斗从来都是残酷和野蛮的，现在是该回到塑料世界的时候了！经过无数的战役、危险的任务和新出现的敌人，绿军在和棕军的对抗中变得更为强大。Sarge 面临着不同种类的敌人，其中还暗蕴着不可知的阴谋，Sarge和他的绿军能查到些什么吗？



在2代中，武器系统得到了增强，人员增加了伪装的功能。可以设埋伏，护送战俘，率领伞兵破坏敌军基地。随着战斗的深入，战士将获得升级，携带弹药的数量将随着战士升级而增加。多人游戏中还包括了夺旗，死亡竞赛，占山为王等多种模式。一个比较贴心的设计是：所有的控制面板都能被隐藏，玩家可以用全屏幕的模式来玩游戏。

Jim Tso做完演示和介绍，记者们就上前试手，笔者迫不及待地独占了一台。整体感觉，操作更为简便了，简单的点击鼠标就可以完成所有操作。战役场景增强，塑料军人进入了真实世界作战，整个厨房里的场景有点像2年前的另类游戏《坏蟑螂》。塑料军人牺牲后的融化的情形也很有趣，而放大镜，杀虫剂都是可利用的新武器。过关的动画很漂亮，整个游戏洋溢着一种幽默感。

在简单的午餐之后，下午的工作是《安魂曲——复仇天使》的演示，负责演示的游戏设计师Philip Co又是一个年轻的……华人！可惜，他已经不会讲汉语了。


复仇天使和本刊记者

安魂曲——复仇天使 REQUIEM AVENGING ANGEL

发行：3DO　　开发：飓风工作室
平台：Windows 95　类型：动作/主视角射击



是
画地为牢
还是
海阔天空



持本广告光临3月23 ~ 26日Comdex展会的Cyrix展位（北京国际展览中心.3号馆4层3040号）可凭此广告领取礼物

我们已经向世界上提供了10000000颗芯片，PC作为计算工具的时代已经过去，信息电器伴随络和信息时代的到来已势不可挡的成为PC的主流。

就如Cyrix开发的低成本便捷式手持无线上网设备WedPAD，你不用在晴朗的日子里把自己屋里，在院子里、甲板上、甚至游泳池旁的座椅上，都可随时随地通过无线电收发E-mail。本来就是这样，轻松、便捷。

Cyrix正是此类产品的推动者。

CYRIX 中国总代理
AVT 电脑有限公司
北京办事处：
Tel:(010)62638368-71
Fax:(010)62638372
深圳办事处：
Tel:(0755)3260963/3262765
Fax:(0755)3260949
中天科技有限公司
北京办事处：
Tel:(010)68486895-9
Fax:(010)68486771
上海办事处：
Tel:(021)62594939 /62598057
Fax:(021)62595125
深圳办事处：
Tel:(0755)3325656
Fax:(021)3325655
冠玮电子集团
北京办事处：
Tel:(010)68748377
Fax:(010)68748377
上海办事处：
Tel:(021)62739644/62739417
Fax:(021)62330126
大船集团
公司市场部：
Tel:(010)62634746
Fax:(010)62634751
北京大船：
Tel:(010)62541182
Fax:(010)62546588
上海大船：
Tel:(021)54900436
Fax:(021)54900460
武汉大船：
Tel:(027)87652841
Fax:(027)87652841
成都大船：
Tel:(028)5538983
Fax:(028)5592503
沈阳大船：
Tel:(024)23883352
Fax:(024)23915582
广州茂达：
Tel:(020)87548218
Fax:(020)87577275
南京大船：
Tel:(025)3360177
Fax:(025)3379266
深圳云朗：
Tel:(0755)3350640-3701
Fax:(0755)3342395
济南大船：
Tel:(0531)6984024
Fax:(0531)6992904
大连大船：
Tel(0411)4670509
Fax:(0411)4660277
长沙大船：
Tel:(0731)4160886
Fax(0731)4160886
西安大船：
Tel:(029)5516497
Fax:(029)5514998

Cyrix的网址为：www.cyrix.com




CORE
EIDOS
古墓丽影III
感受琼斯式的冒险和007般的身手，
古墓丽影系列诞生以来最具水准的一部！
好评热卖中！


PYRO
EIDOS
盟军敢死队
中文版
实时战术游戏的开山之作，
新天地倾力汉化推出！


SunTendy
INTERACTIVE
新天地互动多媒体

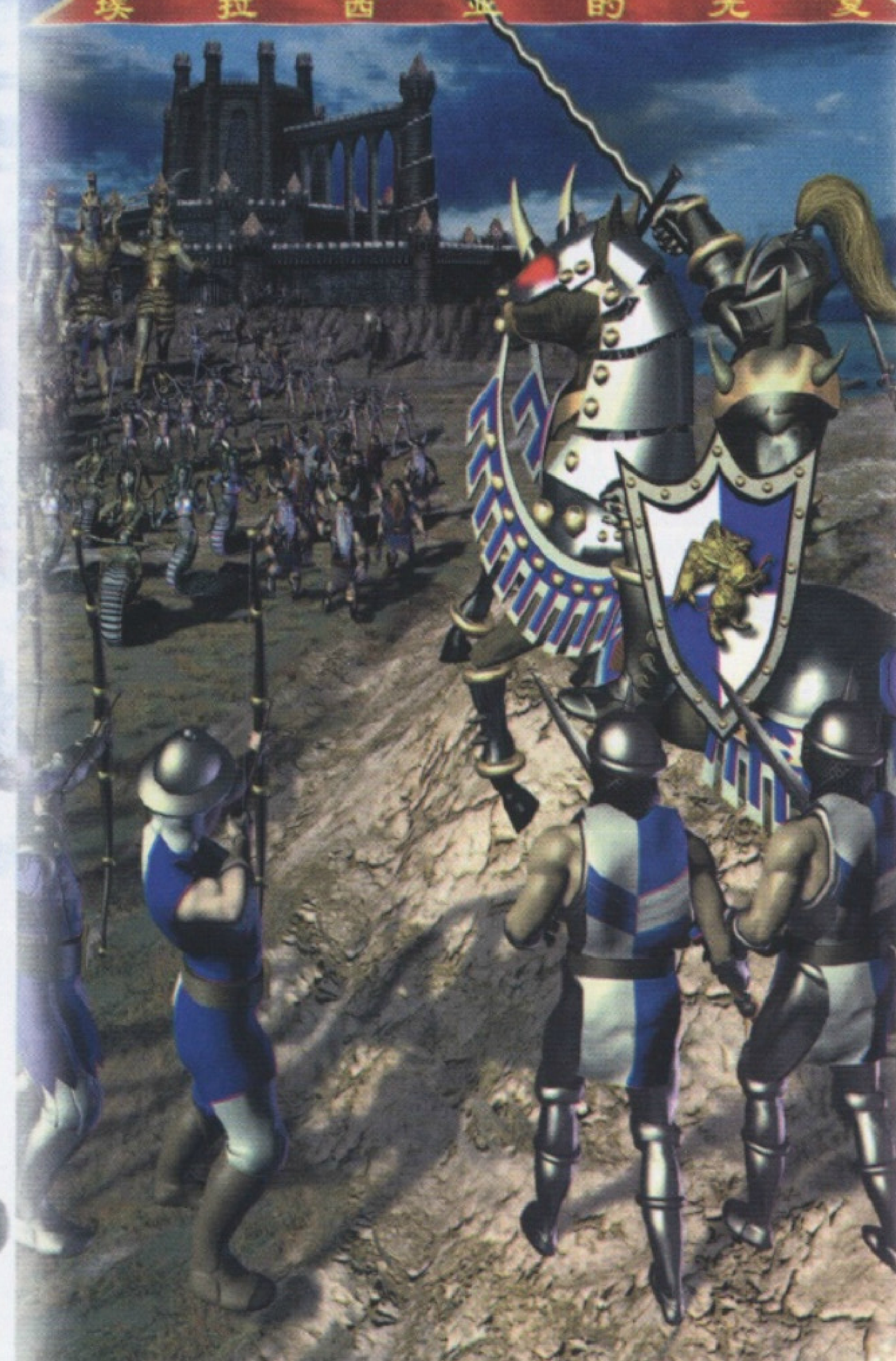

魔法师传奇
INTERACTIVE
《幽浮》开发小组最新力作，感受魔法组合的
无穷魅力，体验最杰出，最纯粹的实时策略！
即将上市！


铁路大亨II
中文版
'98 E3大奖游戏，商业经营类游戏的巅峰之作！



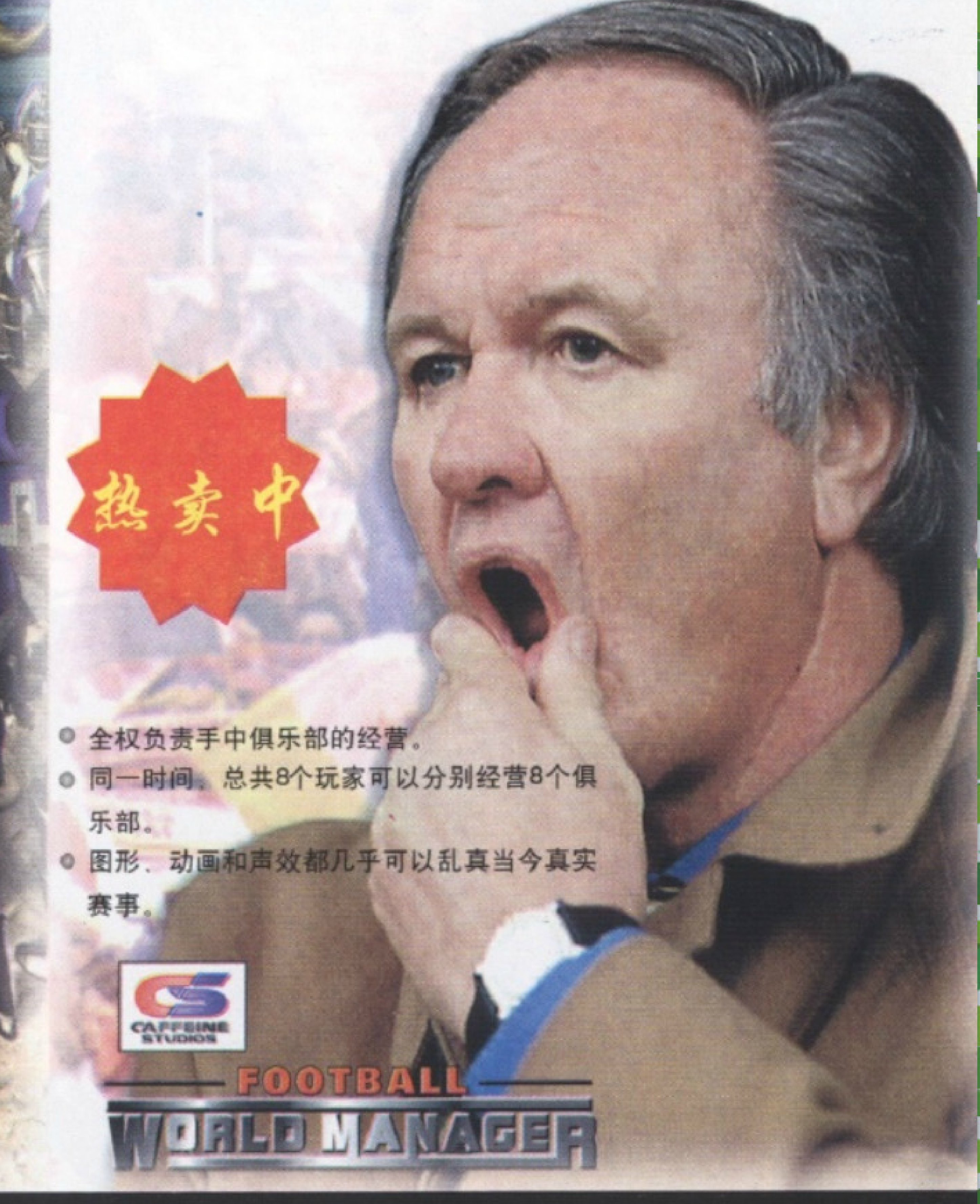


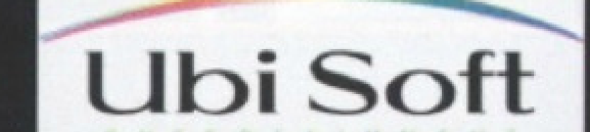












上海育碧电脑软件有限公司
地址：上海市张杨路500号18楼
邮编：200122
电话：(021) 58788969-223.232
传真：(021) 58367021
http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com



全球销量突破4,000,000张的经典惊悚巨作
生化危机2
非同凡响的白金电脑版
● 男女主人公引导两条差异明显的冒险路线，相互影响彼此命运
● 爱恨交织的情节、错综复杂的人物关系、跌宕起伏的剧情变化
● 环环相扣、层层铺设的谜题设计，绝无冷场
● 精心营造毛骨悚然的游戏氛围，让你把心提到嗓子眼
● 特别优化的图像引擎，画质较PS版有本质的飞跃
● 为3D加速卡和非3D加速卡 i740、Voodoo
等各种主流图像卡
● PS美版与PS日版二合为一，更特别加入桌布、主题和原稿
设定集，真正白金般的收藏价值
四月上市
双CD版
138元
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
CAPCOM
育碧电脑软件有限公司
中国上海市张杨路500号17楼
200122
电话：(021)58788969-223,232
传真：(021)58367021
网址：http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

3D 视觉革命

随卡附赠*ELSA*软件

- ***ELSA GLoria Setting***
  提供各种软件之最佳绘图环境设定介面
- ***POWERdraft***
  Auto CAD R14的最佳硬件加速方案
- ***ELSAview3D***
  光源及材质编辑器
- ***Maxtreme***
  使用硬件加速在*viewport*上即时精确展现雾化及透明效果

*GLoria*专业代理：

深圳数维电子有限公司
Tel:(0755)3350568~2231.3260251

杭州凯利通电子有限公司
Tel:(0571)8861406.8862904

郑州新天地科技实业有限公司
Tel:(0371)3835775.3830507

北京普兰普商贸有限公司
Tel:(010)62520148.62620418

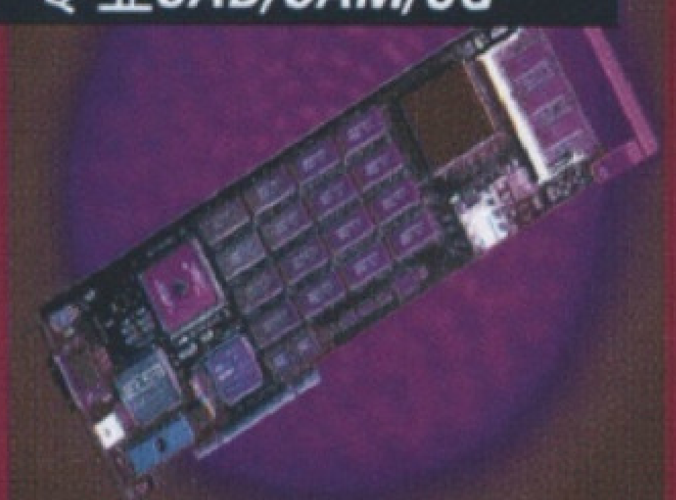
2D/3D入门CAD/CAM



GLoria Synergy

- 在AutoCAD R14之price/performance荣获CADALYST强力推荐以及1998年度之CADENCE推荐奖
- 强力支持多萤幕显示及各种作业系统(Window,OS/2,Linux..)
- 含视讯输出入端子及影像编辑软件

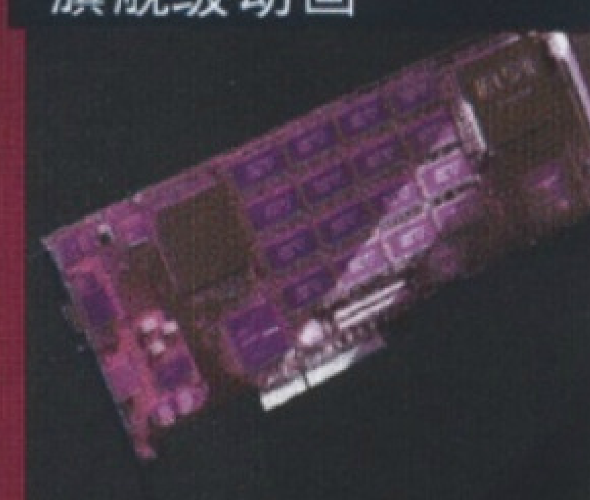
专业CAD/CAM/CG



GLoria-XL

- GLINT MX (3Dlabs) 芯片
- 通过高达数十次严格的PTC认证
- 在TrueColor 3D模式下，最高分辨率可达1920 x 1080像素
- 含3D立体液晶眼镜接头

旗舰级动画



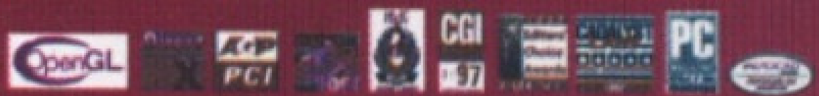
GLoria-XXL

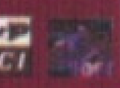
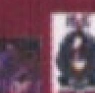
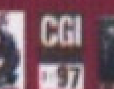
- GLINT MX (3Dlabs) 芯片
- Gamma几何光源处理器
- 广泛支持各式各样高阶软件
- 庞大的local buffer
- 完全符合相关电器安全，电磁干扰的范(CE, FCC, UL)
- 完全符合AGP 1.0标准规格 从AGP槽中仅使用23 Watt 电力




定期更新驱动程式　全球六年保固

强力支持3D知名软件，并获CADALYST，PC MAGAZINE等最高评价。




艾尔莎产品热线

北京突破科技(010)62547013、62547073
广州突破科技(020)87589242、87589231
E-mail : elsa@public.netchina.com.cn
E-mail : sales-tp@elsa.com



www.elsa.com

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN　邮发代号：18-107　零售价：5.00 元